VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

NACH PARIS !
Guerre éclair III - août 1914;

LA GUERRE DES BLOCS
Les solutions originales de Columbia Games

PEUPLES DE LA MER
Affrontement terrestre et naval sous Ramsès III

WORLD IN FLAMES
Le concepteur parle

N°24
JANVIER-FEVRIER 1999
39 FF - 285 FB

JEU COMPLET EN ENCART

Le Matz 1918

M 3360 - 24 - 39,00 F - RD

ORDRE DE BATAILLE N° 24

JANVIER-FEVRIER 1999

CALENDRIER : Toutes les manifestations 6

EVENEMENT : **L'interview du créateur de WIF** 8

ANALYSE : Jeux stratégiques : la relève 10

NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines 13

CAMPAGNES : Les Peuples de la mer + scénario *DBM* 14

PRESENTATION : Les jeux *Columbia Games* 18

ART DE LA GUERRE : L'année1943 sur le front de l'est 22

ENCART-JEU : ***La Bataille du Matz, juin 1918***, notre jeu complet avec règles, carte et planche de pions 32

EXTENSION : ***Guerre éclair III : Nach Paris !*** 40

SCENARIO : **Mons 1914**, scénario *Nach Paris !* 43

ECOLE DE GUERRE : ***Advanced Squad Leader***, le reste 44

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 50

NOUVEAU ! : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 54

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 58

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 60

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef du groupement stratégie : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Nicolas Stratigos.
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Sylvaine Noël, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Emmanuel Batisse, J.- L. Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité Tél. : 01.40.21.18.28.
Attachée commerciale : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Assistante graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11

Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F. Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. : 01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Tél. : 03.87.63.96.69. *VaeVictis* est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SA au capital de 1 000 000 F.
Président directeur général : François Vauvillier.
Vice président : Jean Bouchery. Directeurs généraux : Yves Jobert, Jean-Marie Mongin.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles.
Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1998. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. « *Made in France* »

En couverture : *En avant les gars* ! Mené par un tireur Chauchat, un groupe de Poilus se lancent à l'assaut d'une postion tenue par des Stoßtruppen ! Cette action illustre la reprise de la guerre de mouvement, loin des tranchées de Verdun. L'offensive de Ludendorff en direction de Compiègne est stoppée par une vigoureuse contre-attaque déclenchée le 11 juin par le général Mangin, avec cinq divisions d'infanterie appuyées par près de 200 chars. Compiègne est sauvée, l'initiative a changé de camp !
Dessin de Guiseppe Rava

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à
HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 24**) ❒ **200 F (France)** ❒ **240 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° (*1, 2, 3, 4, 5 épuisés*), 6, 7, (*8, épuisé*), 9, 10, 11, 12, (*13, 14 épuisés*), 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (*mois* *année*) ***Signature :***

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❑ Recherche de partenaires
❑ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❑ Clubs et associations
❑ Divers
❑ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

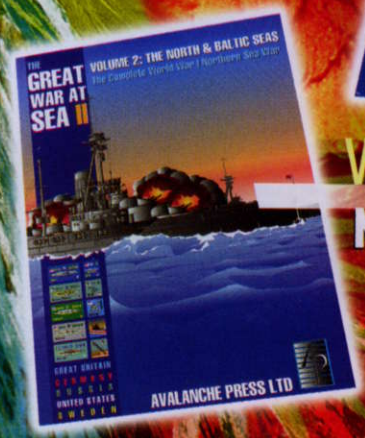
50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

The GREAT WAR AT SEA

CONFLITS NAVALS DE LA 1ÈRE GUERRE MONDIALE

TILSIT ÉDITIONS

Volume 1
La MÉDITERRANÉE



Volume 2
NORD et BALTIQUE

Volume 3
PACIFIQUE
(édition limitée)

Attention : les jeux sont en V.O. et ne sont pas disponibles en français.

En vente chez votre revendeur habituel.
Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 28 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre réglement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ _____ _____
NOM PRENOM

_____
ADRESSE

_____ _____
CP VILLE

COMMANDE par le présent document

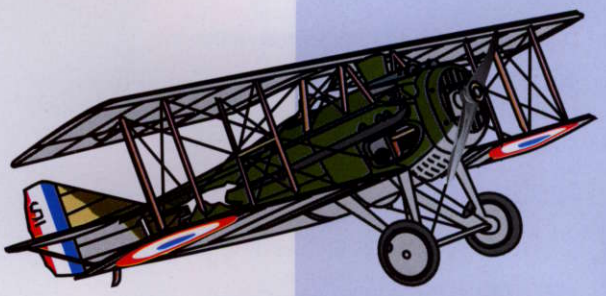
☐ exemplaire(s) de LA MÉDITERRANÉE au prix unitaire de 399 F + 31,60F de frais de port, soit 430,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de NORD et BALTIQUE au prix unitaire de 499 F + 31,60F de frais de port, soit 530,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de PACIFIQUE au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) des 3 VOLUMES au prix unitaire de 1000 F. franco de port. V.O.

Signature :
Signature d'un parent pour les mineurs : _____

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD :
indiquez le numéro de votre carte bancaire : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
et sa date limite de validité : ☐☐☐☐

EDITORIAL



JE SUIS LE NOUVEAU CALIFE !

Je l'ai fait ! Après deux ans de sombres manigances, œuvrant dans l'ombre et affûtant mon couteau, je deviens calife à la place du calife, en l'occurrence rédacteur en chef... La passion mène à tout, après avoir été joueur pendant des années puis concepteur de jeux pour la revue, me voici donc « chef », et c'est avec beaucoup de joie et de fierté que je reprend le flambeau transmis par Théophile Monnier.

Rassurez-vous, amis lecteurs, *VaeVictis* ne va pas changer du tout-au-tout, et je compte bien continuer à vous fournir avec l'aide de nos talentueux auteurs de nombreux articles historiques, règles, scénarios et extensions diverses.

Un petit mot sur le programme de l'année 1999 : en matière de jeux en encart, nous aurons – *a priori* et dans l'ordre suivant : les combats pour Kharkov et l'Ukraine en 1943, une ou deux batailles de la guerre de Cent ans, le débarquement en Normandie (55e anniversaire oblige), le Vietnam en opérationnel et en solo, notre troisième jeu de la série *Jours de Gloire* et enfin la guerre de Sept ans. Les projets en ce qui concerne les règles pour figurines et leurs extensions ne manquent pas et vous aurez l'occasion de vous régalez avec vos jeux préférés (*Guérilla*, *Orages d'acier*, *Guerre éclair*, *Le Grand Cirque*, *Képis rouges*, *Section d'assaut*, *Pour l'Empereur*, etc.).

Pour ce qui est de ce numéro, et en réponse à l'attente de nombreux lecteurs, *VV* est fier de vous proposer un jeu en encart sur la Première Guerre mondiale. Un sujet peu traité par les éditeurs et qui nous permet de commémorer dignement le 80e anniversaire de l'Armistice.

Mon désir est aussi de voir l'histoire prendre une part encore plus importante dans *VaeVictis* et d'accompagner les scénarios, les extensions voire les analyses de jeu par un aperçu historique de la situation. Les article « mixtes », combinant présentation de campagnes ou de batailles, conseils de jeu et ouverture de boîtes seront également amenés à se multiplier. Enfin, comme nous vous le disions dans le dernier numéro, nous avons en projet quelques surprises pour l'année à venir, et l'équipe de VV n'a pas fini de vous surprendre... mais encore un peu de patience !

Plus que jamais, *VaeVictis* reste le magazine des passionnés fait par des passionnés.

Joyeux Noël et bon jeu à tous et rendez-vous en 1999.

Nicolas STRATIGOS

LE CALENDRIER DES STRATEGES

Toutes les manifestations

TOUS à Vincennes les 23 et 24 janvier, avec un programme de réjouissances incroyablement chargé ! Et découvrez également toutes les manifestations du début d'année 1999.

Convention nationale de jeu d'histoire, les 23 et 24 janvier, à Vincennes (94)

L'événement ludique de l'année pour le jeu d'histoire se déroulera bien sûr au château de Vincennes, les 23 et 24 janvier. Le programme des tournois est très chargé : *DBM*, tournoi du Bicentenaire, *Premier Empire*, *Empire V*, *Wooden Ships*, etc. (voir encart ci-contre). De nombreuses et superbes animations sont également proposées, en plus des stands de fabricants et de multiples animations. Tout à Vincennnes !

Rens. : Jean-Christophe Raguet, tél. : 01 48 59 72 34 (avant 21 h) ou 01 41 93 35 79 (hb).

XII[e] Tournoi des Dauphins, les 12 et 13 février à Grenoble (38)

Comme chaque année, l'AMM Grenoble organise son très disputé tournoi DBM (en poules). Les parties se dérouleront sur terrain fixe (table de 1,60 x 1,20 m).

Rens. : Alain Bérard au 04 76 75 86 96. Attention, inscription avant le 24 décembre.

II[e] trophée Marignan, les 13 et 14 février à Saint-Mandé (94)

Le club des Condottières de Saint-Mandé reconduit pour la deuxième fois son trophée Marignan, les 13 et 14 février. L'événement de ce week-end est le 1[re] coupe de France Renaissance sur la règle **DBR**. Les autres tournois proposés sont : trophée Dracula WRG Gush ; trophée Jeanne d'Arc DBM ; trophée Néfertiti Ramsès ; tournoi ASL.

Une reconstitution de la bataille de South Moutain sur *Fire & Fury* est également organisée, ainsi que des parties de *Principles of War* (XIX[e]), de *Wooden Ships* et des initiations.

Lieu : centre sportif, 31, rue du cdt. Mouchotte, Saint-Mandé.

Inscriptions : Pascal Lemonnier, 20, rue Vautier, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 01 48 86 78 07. Adhérents FFJH : 70 F, 100 F sinon.

TROPHÉE DU BICENTENAIRE DE VINCENNES

Le II[e] trophée du Bicentenaire sur *Pyramides 1798* est prévue sur six rondes. Rappelons qu'en plus du trophée 1999, cette compétition compte pour le grandiose trophée du Bicentenaire, qui sera décerné en 2015 !

Inscriptions pour le trophée du Bicentenaire : Frédéric Bey, 29, rue de la République, 92170 Vanves. E-mail : fredbey@club-internet.fr

Tournoi Eustache de Beaumarchais, les 20 et 21 février, à Grenade-sur-Garonne

L'Oriflam organise un tournoi sur la règle *Kadesh* (en 25 mm) les 20 et 21 février, au foyer rural de Grenade-sur Garonne. Tous les participants repartiront avec des lots !

Rens. : Alain Joucla, 1, rue Antoine Roques, 46100 Figeac.

Nocturnes foréziennes, les 20 et 21 février, à Firminy (42)

Venez passer deux jours et un nuit de jeu non-stop à Firminy (42). Cet événement est essentiellement dédié aux jeux de rôle et jeux de cartes, mais des parties de jeu d'histoire (*Les Trois Couleurs* et *Champs de bataille*) sont également prévues.

Lieu : espace Le Corbusier, Firminy (42)
Rens. : Gérald Bayle, 04 77 53 39 05.

Rencontre Command Decision, les 27 et 28 février, à Tarbes

Le club Stratégie et Sortilèges propose une recontre sur la règle *Command Decision*, les 27 et 28 février, à Tarbes. Le samedi sera consacré à des parties libres, initiations, forums et discussions autour de cette règle, le dimanche verra un partie géante au 1/300. Des armées seront disponibles pour les visiteurs.

Rens. : Philippe Garnier, 05 62 93 30 88 ou e-mail : fgarnier@enit.fr

Tournoi de Tournefeuille les 20 et 21 février 1999.

Le tournoi se jouera sur DBM avec une poule unique. Ce tournoi est une des rares est l'occasion de rencontrer des joueurs espagnols (Barcelone, Pamplunne et Saragosse).

Ins. : Gustave Martinez, 38 rue du Périgord, 31170 Tournefeuille, tél.: 05 61 07 01 27.

Covo-games'99, le 7 mars à Covo (Bergame)

Le club des Condottieres de Milan et Signifer de Vicenza organisent Covo-games'99, une convention de jeux d'histoire avec figurines. Au programme : des démonstrations, initiations, un *bring and buy* et des stands commerciaux.

Lieu : centre sportif de Covo (Bergame). Entrée gratuite

Renseignements : Lorenzo sartori, via F. Cavalli, 65-26013 Crema (CR), Italie. e-mail : losart@fresnet.it

Dernière minute ! : l'association **Febus avan !** organise le 10[e] Masters national de jeux avec figurines sur la règle *Ramses* les 20 et 21 février à Tarbes. **Rens.** : **Febus avan !**, 15, rue du Lac Bleu, 65000 Tarbes. Philippe Arnoux, 8, rue Molière, 65320 Bordères, tél : 05 62 36 71 26. FFR c/o J.-M. Arnoux, 79 av. Brillat Savarin, 75013 Paris, tél : 01 45 80 66 54.

VII[e] Tournoi DBM des Red Barons, les 6 et 7 mars, à Bellegem (Kortrijk), Belgique

Le club belge des Red Barons organise leur VII[e] tournoi DBM-Allié les 6 et 7 mars. Le thème du tournoi est « allié obligatoire » !, avec 80 points minimum (livre 1 à 4). Une armée peinte pour le premier, de nombreux lots pour les meilleurs. Une auberge de jeunesse se trouve à 10 mn du lieu de la maifestation, voir avec les organisateurs. Exposants MBM Models, Mayhem Miniatures + Bring & Buy Stand.

Lieu : salle De Wervel, Processiestraat 4, B-8510 Bellegem, Belgique.

Rens. : Carlo Denorme, tél. : (32) 56 22 35 00, fax (32) 56 21 54 32. Filip Buyle, tél. : (32) 55 49 63 75.

CONVENTION NATIONALE
DE JEU D'HISTOIRE
CHATEAU DE VINCENNES
23 et 24 janvier 1999
ACTIVITÉS
TOUTE ÉPOQUES
DÉMONSTRATIONS
INITIATIONS
BOUTIQUES FRANÇAISES ET ANGLAISES
BRING AND BUY
Restauration sur place
2e coupe de France Empire V 6 mm
Trophée DBM « Furor Gothicus III » 15 mm
Trophée des As DBM 15 mm
Tournoi Kadesh 25 mm
6e coupe de France 1er Empire 15 mm
1re coupe de France Guerre en dentelles (AoR) 15 mm
11e coupe de France Renaissance 15 mm
2e coupe de France Age d'or de la marine à voile 1/1200
15e coupe de France Charges antiques et médiévales 25 mm
2e Trophée du Bicentenaire Les Pyramides, jeu sur carte VaeVictis n° 23
Renseignements : J.-C. Raguet, tél. : 01 48 59 72 34 (avant 21 h) ou 01 41 93 35 79 (HB)
Organisée conjointement par la Fédération Française de Jeu d'Histoire et STRATAC

LE MONDE DU JEU : LE SALON DES JOUEURS

Rassemblant jeux de rôle, jeux de stratégie, jeux de cartes et jeux vidéos, le Monde du jeu s'est déroulé les 16, 17 et 18 octobre au centre international de l'automobile, dans une ambiance exceptionnelle. Ce salon est le seul d'importance en France à rassembler tous les aspects du jeu de simulation, mais seulement ces types de jeu (pas de jouets ou de jeux de société pour enfants). Dans l'espace superbe du centre de l'automobile de Pantin (aux portes de Paris), les passionnés de stratégie ont côtoyé, en parfaite harmonie, les joueurs de rôle (grandeur nature ou classique) et les fanas des cartes (avec des tournois *Magic* ou *Middle-Earth*). Pratiquement tous les grands éditeurs français étaient présents : Oriflam, Descartes, Azure Wish, pour ne parler que des jeux d'histoire, mais, agréable surprise, on pouvait également rencontrer des éditeurs étrangers comme Moments in History, Australia Design Group et UGG.

Le stand Histoire & Collections proposait des parties d'initiations sur *Champ de bataille* ou *Képis rouges*, mais il faut bien admettre que nos deux ordinateurs en réseau ont beaucoup plus capté l'attention des joueurs, avec des initiations à *Operational Art of War* !

Enfin, la Fédération française de jeu d'histoire proposait des compétitions de jeux avec figurines ou de jeux sur carte, ainsi que de multiples et superbes démonstrations.

Avec 8 000 visiteurs passionnés, le Monde du jeu, pour sa deuxième édition, s'est clairement affirmé comme un rendez-vous original, définitivement indispensable et enthousiasmant. Alors, rendez-vous à l'année prochaine pour une nouveau Monde du jeu avec *VaeVictis* !

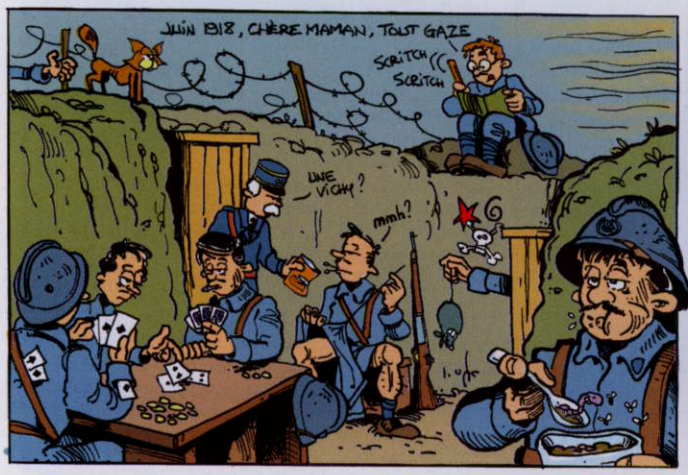
Cette seconde édition du Monde du jeu a démontré la raison d'être d'un salon totalement consacré aux joueurs.

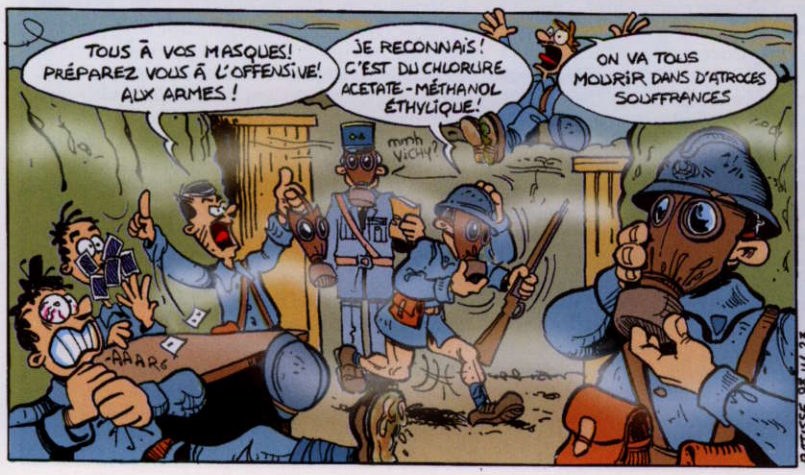
RÉSULTAT DES CHAMPIONNATS

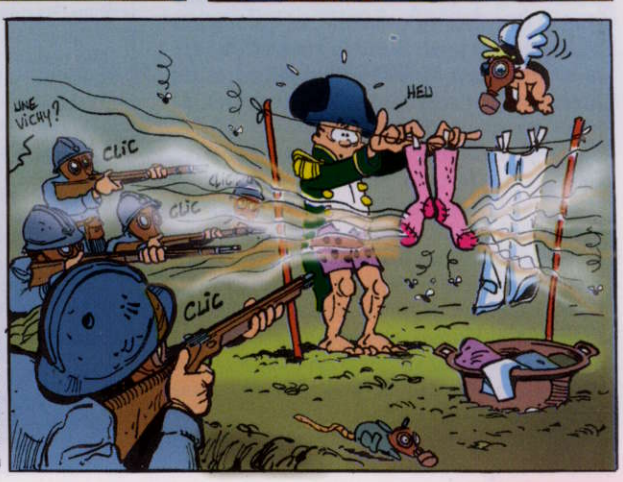
● DBM Antique
1 - Claude Chenuil, Stratac (Sargonides)
2 - Philippe Bertrand, HO (Indiens)
3 - Carl Pincemin, AS (Romains Bas-Empire)
● DBM Médiéval
1 - Arnaud Grenon, Nice (Bourguignons)
2 - Frank Monteuuis, HO (Hongrois tardifs), ex-aequo avec Stéphane Lorioz (Teutoniques) et Patrick Villa, MC77 (Abbassides)
● Tournoi Alésia
1 - Philippe Germain
2 - Hervé Senut
3 - Didier Péan

CIEL DE BATAILLE

par Batisse




TOUS À VOS MASQUES! PRÉPAREZ VOUS À L'OFFENSIVE! AUX ARMES !
JE RECONNAIS! C'EST DU CHLORURE ACETATE-MÉTHANOL ÉTHYLIQUE!
ON VA TOUS MOURIR DANS D'ATROCES SOUFFRANCES
mmh VICHY?
-ARARG
BATISSE 98 W 23



CHAUD DEVANT !

Un entretien avec Harry Rowland

LE MONDE du jeu a été l'occasion inattendue de rencontrer la « star » du jeu d'histoire australien : Harry Rowland, créateur d'*Empire in Arms* et de *World in Flames* !

Profitant d'une série de plusieurs salons de jeu en Europe, Harry Rowland, directeur d'Australian Design Group, avait fait le déplacement sur le Vieux Continent depuis sa bonne ville de Canberra, en Australie, et la rédaction de *VaeVictis* lui a humblement demandé de nous accorder un entretien.

VaeVictis : Empire in arms *et* World in Flames *appartiennent au club très fermé des très grands classiques du jeu d'histoire. Comment tout cela-t-il commencé ?*

Harry Rowland : C'est un vieille histoire qui a commencé à l'âge de 13 ans, quand j'ai découvert le jeu d'histoire. J'ai alors immédiatement créé un jeu stratégique sur le Premier Empire... un jeu qui allait devenir *Empire in Arms* ! A l'âge de 17 ans, je suis allé étudier à Canberra et je me suis inscrit à un club de jeu, où j'ai rencontré Greg Pinder, mon futur associé. Nous avons alors testé *Empire in Arms*, puis créé Australian Design Group pour l'éditer en 1982. Nous avons présenté le jeu à Origins l'année suivante et nous sommes parvenus à en vendre 1 000 exemplaires par la suite. Fort de ce succès, nous avons passé un contrat avec Avalon Hill en 1985. Au final, *Empire in Arms* a été un grand succès et Avalon Hill en a vendu plus de 25 000. Pas mal pour un jeu créé par un gamin d'Australie !

VV : Et World in Flames *? Vous l'avez présenté à Avalon Hill ?*

HR : Tout à fait. Greg et moi leur avons présenté ce jeu en 1985 après deux ans de développement, mais ils l'ont refusé. C'est certainement leur plus grande erreur d'éditeur ! L'équipe d'AH pensait que ce jeu était beaucoup trop complexe. Nous l'avons donc édité et distribué nous-même, ce qui n'a pas été simple. Au total, *World in Flames* s'est vendu en dix ans à 35 000 exemplaires, et les extensions ont représenté 36 000 ventes. Et nous continuons d'en vendre !

America in Flames (voir encadré) démarre d'ailleurs très fort aux Etats-Unis. Il faut ajouter à cela *Days of Decision*, qui a eu moins de succès. Enfin, ADG a édité deux autres jeux, un jeu de foot et un jeu de bandits, qui n'ont absolument pas marché l'un comme l'autre !

VV : Vous venez de publier America in Flames *et* Carrier in Flames, *est-ce que la série* World in Flames *pourrait encore se développer... avec* Australia in Flames *? Et peut-on craindre une nouvelle version du jeu ?*

HR : Non, nous avons maintenant fait le tour de la question. Les extensions seront limitées aux Annual et à des errata/précisions. Quant à une nouvelle édition, c'est hors de question. Nous avons déjà été suffisamment critiqués pour la 6e édition, qui s'appelle, rappelons-le, la *Final Edition* !

La seul vraie extension sera un générateur d'événements politiques, qui existe déjà dans *America in Flames* et que nous allons étendre pour tous les autres théâtres. L'intérêt principal sera de pouvoir commencer la guerre en 1939 avec une situation internationale réaliste mais différente de la situation historique, sans avoir à passer par *Days of Decision*, une alternative trop longue pour la plupart des joueurs.

Nous allons également faire paraître un jeu sur toute l'histoire de l'humanité, à la manière de *History of the World*, mais en plus sophistiqué. Il s'agit de ***Seven Ages***, qui couvre 6 000 ans d'histoire. Le joueur représente une série de civilisations et remporte des points de victoire en accomplissant des objectifs définis : accomplissement spirituel pour l'Egypte par exemple, ou guerrier pour les Huns, ou avancées technologiques, etc. Ce jeu doit paraître pour le milieu de l'année 1999. Et notre plus grand projet, c'est évidemment l'adaptation informatique de *World in Flames* !

A droite, Harry Rowland lors de son passage en Europe.

VV : Alors justement, nous sommes avides d'en savoir plus !

HR : Nous avons déjà un moteur de jeu et la plupart des graphismes. Le jeu sera jouable contre l'ordinateur, par connexion ou par e-mail, avec jusqu'à six joueurs en réseau ! Le sys-

LES DERNIERE PARUTIONS D'AUSTRALIAN DESIGN GROUP

Trois nouveautés viennent de paraître pour la fabuleuse série *World in Flames*. Avant tout, pour ceux qui auraient un peu oublié notre article de présentation publié dans *VaeVictis* n° 3, rappelons que *World in Flames* est un jeu stratégique très complexe sur toute la Seconde Guerre mondiale, avec des règles de production d'unités et de contrôle des nations mineures. Les parties de *World in Flames*, jouables à plusieurs, sont certainement les plus longues possibles, tous jeux d'histoire confondus !

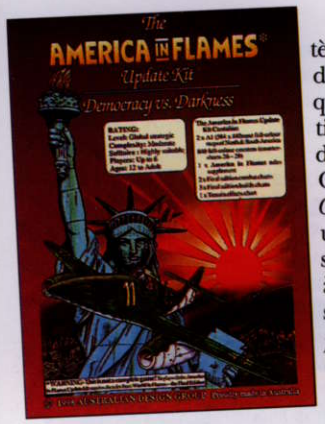
– **Annual 1998** : toujours très copieux, l'Annual 1998 comprend une extension appelée *Leaders in Flames*, qui introduit des généraux pour les principales nations. On trouve ainsi Rommel, Timoshenko, Patton ou de Gaulle, au total une soixantaine de chefs militaires. En plus de modificateurs de combat, chaque chef présente des capacités spéciales très variées (122 capacités au total !) qui reflètent bien leur rôle dans le conflit. Par exemple, de Gaulle modifie la valeur de partisans en France et augmente la production dans les zones des Français libres, Patton donne un bonus de mouvement et facilite les percés blindées, Dönitz accorde plusieurs avantages aux U-Boot, etc. Très amusant et détaillé !

L'Annual comprend également quelques unités militaires supplémentaires, dont des pions de remplacements pour de nombreux avions allemands de *Planes in Flames* et les armées de la Garde pour les Soviétiques. Enfin, dernière extension, l'Annual comprend une nouvelle règle d'entrée en guerre des Etats-Unis, plus détaillée et avec de nouvelles options. Pour ce qui est de la partie magazine, on trouve les habituelles analyses de partie, des conseils de jeu (dont trois pages sur la façon de jouer la France), des errata (comme toujours !) et les résultats du championnat du monde de *World in Flames*.

– **Carriers in Flames** : petite extension, *Carriers in Flames* traite en détail des opérations aéronavales, avec 280 pions (porte-avions et tous les appareils embarqués) et un livret de règles. Nécessite *Planes in Flames*.

– **America in Flames** : jouable séparément, *America in Flames* est une extension majeure du système. Il s'agit ni plus ni moins que de l'invasion des Etats-Unis par les forces de l'Axe, Japon et Allemagne, un thème toujours très vendeur outre-Atlantique. Tout le continent américain est représenté, du Groenland aux Malouines, avec les armées de toutes les nations américaines (Chili, Mexique, etc., plus les unités du Commonwealth et de la France libre... et les Etat-Unis bien sûr). Au total, *America in Flames* comprend deux cartes et 840 pions. Le jeu est vendu sous un format kit, sans la règle de la version *Final*, mais des versions avec règles complètes devraient être proposées.

Le jeu commence en mai 1945 et se termine en 1949 au plus tard. L'Axe gagne en occupant tout le continent américain, les Alliés en inventant la bombe atomique. On nage évidemment en pleine histoire -fiction, et on retrouve les habituelles unités farfelues de *SS Amerika* ou de *Tomorrow the World*, deux autres jeux sur l'invasion des Etats-Unis : corps SS Dietrich, division blindé aérotransportable HG, milices américaines, chasseurs à réaction, etc. Bref, un nouveau monument dans l'histoire de *World in Flames*, mais qui ne s'imposait peut être pas... A réserver aux fanatiques qui ont déjà joué plusieurs fois le jeu de base (hello, il y a quelqu'un ?) ! ❐



tème est bien sûr une adaptation des règles de *World in Flames*, en tour par tour, avec quelques améliorations (plus grande incertitude stratégique, possibilité de déléguer des tâches de gestion, plusieurs scénarios). On retrouvera toutes les unités du jeu et *Computer World in Flames* rassemblera en un seul CD toute les extensions de la version sur carte, sur l'ensemble du globe, mis à part *America in Flames* que nous voulons sortir par la suite comme un autre jeu. *Computer World in Flames* doit sortir au milieu de l'année prochaine.

VV : Au niveau des graphismes et de l'intelligence artificielle, à quoi peut-on s'attendre ?

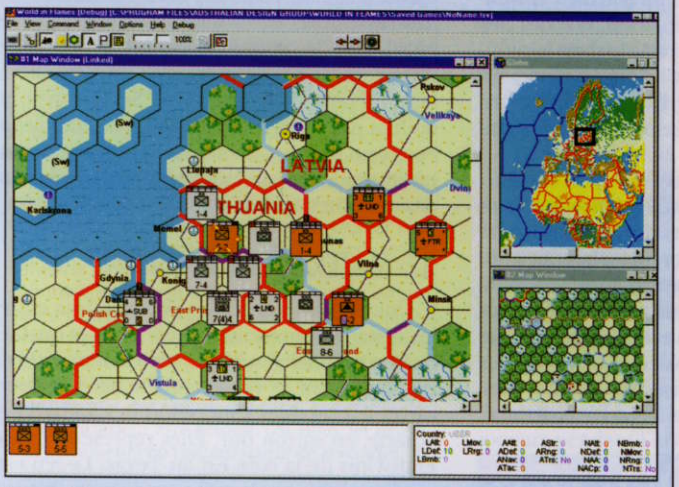
HR : il ne faut pas espérer des miracles du côté de l'intelligence artificielle, c'est pratiquement impossible pour l'instant de faire jouer un ordinateur aussi bien qu'un être humain. Pour les graphismes, ce sera une bonne adaptation du jeu, un peu à la manière d'*Operational Art of War* pour ce que j'en ai vu. La carte sera en tout cas énorme, comme peuvent l'imaginer les joueurs de *World in Flames* ! Enfin, *Seven Ages* sera également adapté à l'informatique.

Propos recueillis par Théophile Monnier

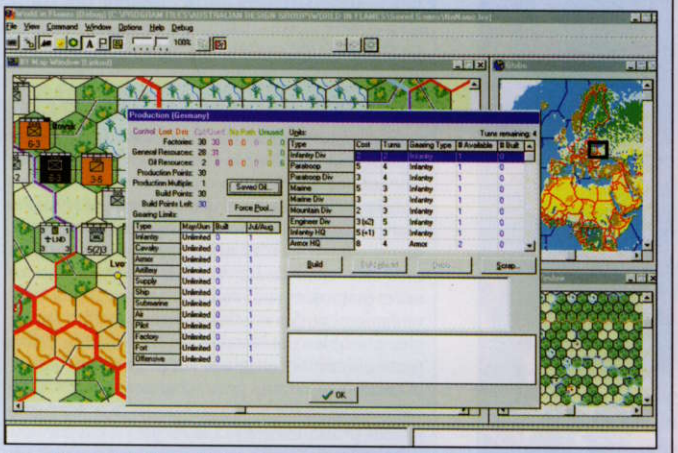
COMPUTER WORLD IN FLAMES

Et voici, en exclusivité pour *VaeVictis*, les première saisies d'écran de *Computer World in Flames* ! L'adaptation informatique (pour PC) du somptueux jeu stratégique d'Australian Design Group est prévue pour l'été 1999, sous toutes réserves.

Comme on peut le voir sur ces images, le graphisme est moins joli que la version carte, avec une interface qui ne semble pas du tout dernier cri... Mais cela a encore le temps de s'arranger. De toutes manières, les adeptes de *World in Flames* ne s'arrêteront pas à ce genre de détails, surtout quand ils sauront qu'il sera possible de jouer à plusieurs, par courrier électronique. Enfin, *Computer World in Flames* utilise les règles de la Final Edition. Bref, encore un peu de patience, votre rêve de domination mondiale va bientôt pouvoir se concrétiser !



Le graphisme des unités et de la carte est encore susceptible de changer... heureusement !

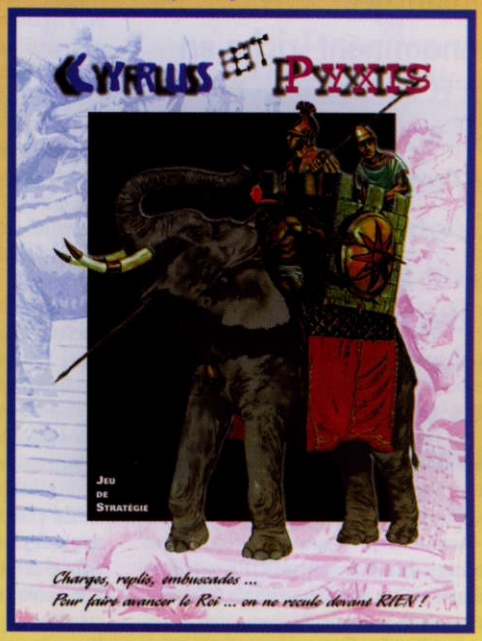


Le traitement informatisé de la production de unités sera certainement l'un des intérêts majeurs de cette adaptation.

CYRUS & PYXIS

JEU DE STRATÉGIE

"La veille d'une grande bataille, les rois Cyrus et Pyxis doivent chacun rejoindre leur état major le plus vite possible. Mais les dieux Zeus et Ahura-Mazda en ont décidé autrement, laissant les deux rois face à face au détour d'une colline..."



Cyrus & Pyxis est un jeu de stratégie où il faut être le premier à faire traverser le plateau de jeu à son roi sans que l'armée adverse ne le capture.

Pour progresser, le roi est escorté de légions de Fantassins, d'archers, de cavalerie, de phalanges, d'éléphants de combat qui peuvent avancer, combattre, soutenir et concquérir du terrain.

Mais les terrains font varier les valeurs de combat et peuvent bouleverser les rapports de force. Par exemple, les éléphants sont inoffensifs dans les forêts...

Cyrus & Pyxis peut donc être une guerre de position où il s'agit de tenir les terrains les plus favorables, ou une guerre de mouvement où il faut contourner l'adversaire pour lui couper la retraite et l'éliminer.

Ne comptez pas sur la chance, elle n'existe pas.
Une seule arme, la stratégie!

Bon de commande

Renvoyer ce bon de commande dûment rempli accompagné d'un chèque à l'ordre de UGO à l'adresse suivante:
Editions UGO. 34, chemin du Paradis 92500 Rueil Malmaison

Je soussigné **NOM** **PRENOM**
ADRESSE
Code postal **VILLE**
commande par le présent document:

..... exemplaire(s) de CYRUS & PYXIS au prix unitaire de 129 F plus 30 F de frais de port.

Ci-joint mon règlement par chèque de: .....F

signature: signature d'un parent pour les mineurs:

LA RELEVE STRATÉGIQUE

La Guerre de l'Empereur - For The People

L'ACTUALITÉ est étonnamment riche en jeux à l'échelle stratégique. Que ce soit avec *For The People* d'Avalon Hill ou *La Guerre de l'Empereur* d'OSG, on sent nettement la velléité des auteurs de renouveler le genre. Les monstres sacrés seront-ils pour autant détrônés ?

Frédéric BEY

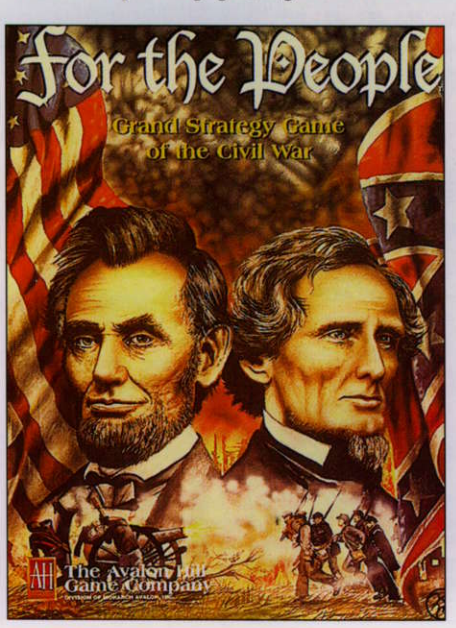
Le hasard fait bien les choses. En sortant quasi simultanément, *For The People* (Guerre de Sécession) et *La Guerre de l'Empereur* (Guerres napoléoniennes) nous permettent de mettre en vedette le parent habituellement pauvre du jeu d'histoire : la simulation de niveau stratégico-politique. Les approches de ces deux jeux sont radicalement différentes et autorisent ainsi la mise en lumière comparative des innovations ou défauts de chacun d'eux. Avec *For The People*, Mark Herman poursuit la valorisation du système qu'il a mis au point pour *We The People* (Guerre d'indépendance américaine), il y a déjà longtemps de cela. Avec *La Guerre de l'Empereur*, Kevin Zucker, cette fois associé au français Nicolas Pilartz, se lance sur des pistes jusqu'alors inexplorées lors de ses précédentes créations, à vocations généralement tactiques ou opérationnelles.

LA GUERRE VUE D'EN HAUT

Les deux jeux ont une caractéristique commune, ils placent les joueurs dans les fauteuils des chefs des états belligérants. Dans *For The People*, les deux joueurs auront à prendre les décisions incombant aux Présidents rivaux de l'Union (Abraham Lincoln) et de la Confédération (Jefferson Davis), dans la guerre totale qu'ils se livrent : nomination ou révocation des généraux en chefs, affectation des moyens aux différentes armées de leur camp, fixation des plans de campagne et coordination des actions sur les différents fronts. Dans *La Guerre de l'Empereur*, il peut y avoir 2 à 7 joueurs, mais les responsabilités sont strictement les mêmes, avec en plus une composante diplomatique totalement absente de *For The People*.

Les guerres de l'empire se sont déroulées sur une dizaine d'années (1805-1815) et sont la suite « naturelle » des guerres de la Révolution, qui ont d'ailleurs duré aussi longtemps. Elles constituent également l'acte final de ce que certains appellent la « seconde guerre de cent ans », qui voit la France et l'Angleterre lutter pour l'hégémonie mondiale depuis la fin du règne de Louis XIV. La France, alliée à de petits états vassaux ou tampons (Bavière, Confédération du Rhin, Royaumes d'Italie et de Naples...), doit faire face aux vastes coalitions des grandes monarchies européennes (Russie, Autriche, Prusse) animées par la volonté implacable de l'Angleterre d'abattre Napoléon. La France est parvenue à l'emporter tant qu'elle a pu affronter à « tour de rôle » ses adversaires en 1805, 1806, 1807 et 1809. Elle a fini par succomber, après l'échec de la campagne de Russie (1812), à la coalition générale de 1813-1814. Deux états périphériques ont également leur mot à dire : l'empire Ottoman et l'Espagne. Ils disposent d'un pouvoir de nuire important, respectivement sur les flancs des empires russes et français. Au regard de cette situation, une des clés de *La Guerre de l'Empereur* réside dans la simulation des alliances entre les 7 puissances en jeu. Sans la bienveillance d'au moins un autre grand état (Autriche, Prusse ou Russie), la France ne peut l'emporter !

De son côté, la guerre de Sécession se caractérise par l'opposition extrême des forces et faiblesses des belligérants. Le Nord possède les troupes les plus nombreuses, bénéficie de la maîtrise navale et dispose d'approvisionnements pléthoriques. Le Sud peut compter sur des généraux d'exception et s'appuyer sur une stratégie purement défensive. A l'opposé des guerres napoléoniennes où une bataille décisive clôt chaque campagne, la guerre civile américaine est un pur conflit d'attrition. Les batailles causent généralement autant de pertes aux deux camps, sans influer de manière cruciale sur l'issue globale du conflit. La victoire tient quant à elle au contrôle, ou à l'annihilation, des ressources économiques du Sud par le Nord, afin de rendre impossible la poursuite de la guerre. Un dernier point est à signaler : les généraux de la guerre de Sécession sont nourris des récits des campagnes de Napoléon et croient souvent, à tord, devoir appliquer des tactiques désormais dépassées par l'évolution des armements.



LE MATÉRIEL, VU D'EN BAS

Une des différences les plus notables entre les deux jeux présentés réside dans la qualité de leur matériel. *For The People* (environ 450 Fr) est de ce point de vue irréprochable. Les deux cartes à assembler sont, selon le standard de la série, en carton dur. Elles représentent les Etats-Unis de la côte Est au Texas. Le jeu est rendu possible par la présence de cases (bleues au Nord, grises au Sud et blanches dans les Etats neutres), reliées entre elles par des routes ou des rails, symbolisant les liaisons possibles

FOR THE PEOPLE, LE SITE WEB

Mark Herman a mis en place un petit site dédié à *For The People*. On y trouve, à l'adresse suivante,

http://members.tripod.com/~MarkHerman/index.html, une multitude de renseignements complémentaires sur le jeu. Les plus utiles sont bien entendu les errata et les règles optionnelles proposées par l'auteur lui même. On y trouve également des articles de fonds, sur les stratégies possibles du Nord et du Sud. Enfin, point particulièrement original, on peut y télécharger un petit programme pour « battre les cartes », de manière aléatoire et informatique, et rendre possible la pratique de *For The People* en jeu par correspondance ! Voilà ce que l'on peut appeler un service après vente qui se respecte.

entre elles. Chaque case porte un nom et les initiales de son Etat d'appartenance, ce qui s'avère pratique dans le cours du jeu. Sur les bords des cartes sont placés toutes les tables et les compteurs nécessaires au jeu ainsi que quelques rappels de points de règle (calcul de l'attrition par exemple). La conception est si bonne qu'une fois la mise en place initiale réalisée, rien ne dépasse sur la table, tous les éléments trouvant une place sur l'espace de jeu ! D'un point de vue purement esthétique, la réussite est beaucoup plus discrète, le fond de couleur uniformément marron clair de la carte manquant de relief... Les pions sont assez classiques. Seuls ceux des généraux, avec portrait d'époque, sont plus réussis. Les cartes à jouer, en papier fort et glacé, sont parfaites : splendides illustrations d'époque, textes et informations clairs et précis. Enfin, le livret de règles est très soigné. Il offre une mise en page efficace, avec de nombreux exemples illustrés et un index exhaustif des cartes à jouer et des mots clés de recherche, ainsi qu'un chapitre consacré à des notes historiques. Bien que moins cher (environ 360 Fr), *La Guerre de l'Empereur* est loin d'offrir un meilleur rapport qualité prix. La grande carte, qui couvre toute l'Europe, l'Afrique du Nord et le Proche Orient avec une découpe par zones représentant des provinces, est globalement réussie. Elle n'est pourtant pas très belle (une couleur de fond, parfois criarde, par pays). On ne manquera cependant pas de lui reprocher une bizarrerie à faire se retourner Napoléon dans son tombeau : la Corse n'est pas représentée en bleue comme les autres provinces de l'empire français, mais en marron, comme les zones « neutres » à conquérir, alors que Gibraltar est bien en rouge anglais par exemple...Sur les pions, très classiques, pas grand chose à dire. Par contre le reste du matériel de jeu est des plus rustique. Les billets qui servent à comptabiliser recettes et dépenses sont en papier fin photocopié et il faut prendre son mal en patience pour les découper vu leur nombre. Les aides de jeu sont en papier fort, lui aussi photocopié et les cartes tactiques de même consistance sont elles aussi à découper... Enfin, les règles malgré leur faible longueur sont très pauvrement mises en page, sans index ni sommaire et sans beaucoup d'exemples. On connaît les difficultés des petits éditeurs indépendants, comme OSG, mais même par rapport aux autres jeux de la même maison, *La Guerre de l'Empereur* est du point de vue matériel, bien en dessous de ce que l'on pouvait attendre !

UNE SIMPLICITÉ TOUTE RELATIVE...

Venons en maintenant au cœur du sujet avec la présentation des systèmes de jeu.

La Guerre de l'Empereur se définit comme un jeu « pour tous » (la boîte indique d'ailleurs « à partir de 12 ans »).

Il ne s'avère pourtant pas à la pratique aussi simple que cela... Chaque année de temps réel est divisée en 4 tours de jeu (1 d'hiver et 3 de campagnes), soit 40 tours pour les 10 ans potentiels de guerre, ce qui n'est déjà pas rien ! Le tour d'hiver est principalement consacré à la collecte des revenus fournis par les provinces contrôlées et aux dépenses : achats d'unités, dons aux alliés ou, plus original, achats de points de victoire ! La diplomatie est libre entre les joueurs pendant l'hiver. Si on joue à moins de sept, chaque joueur peut également tenter d'obtenir l'alliance d'une puissance non contrôlée par un joueur, à l'aide d'une table et d'un dé.

Pendant les trois autres saisons d'une année, on passe aux opérations militaires. L'ordre de jeu est déterminé de la façon suivante : Le Français joue en premier s'il ne souhaite coopérer avec aucune autre nation, sinon, on place un marqueur par puissance en jeu dans un bol, et on tire au sort l'ordre d'activation des joueurs.

Sur la carte ne figure que les divisions isolées (garnisons) et les marqueurs des différents corps d'armées. Les divisions qui composent les corps d'armées sont placées sur les aides de jeu de chaque puissance. Comme il faut une feuille de taille A4 par pays, il faut réellement disposer de beaucoup de place... Après les déclarations de guerre – ou les offres de paix – on passe enfin aux choses sérieuses. Les armées peuvent dépenser ensuite leur points d'action. Cela doit être fait en respectant un principe de simultanéité pour l'ensemble des piles : chaque corps ou armée dépense son premier point (mouvement d'une province vers une province adjacente, tentative d'attaque d'une garnison), puis ensuite son second etc. Un marqueur est avancé pour comptabiliser au fur et à mesure les points dépensés. Des batailles, lorsque deux armées ennemies se retrouvent dans la même province, peuvent ponctuer le déroulement de la campagne. Le moins que l'on puisse dire est que le mécanisme est assez laborieux, dès qu'un joueur possède un nombre important de piles à déplacer... On s'y perd vite, malgré le compteur, dans les dépenses de points, surtout quand une bataille – longue à résoudre – stoppe le processus. D'un point de vue précision de la simulation, la simplicité est de rigueur : toutes les armées ont la même valeur, seuls certains généraux apportent des bonus. Les alliés ont le droit de jouer en même temps, ce qui est la moindre des choses. L'absence de règles de ravitaillement contraignantes pousse à la constitution des armées les plus grosses possibles et à la tactique du rouleau compresseur. Dans les parties avec un joueur par puissance, on peut aussi passer beaucoup de temps à attendre son

LE NOEUD GORDIEN DES COMBATS TACTIQUES

Le point délicat, auquel beaucoup de jeux stratégiques viennent se heurter, est celui de la simulation des batailles – événements d'un jour – qui émaillent des tours de jeux couvrant 3 mois ou plus. Après la solution d'efficacité mitigée mise au point pour *Hannibal* (utilisation de cartes tactiques), Avalon Hill a corrigé le tir dans les deux jeux suivant de la série, *Successors* et *For The People*. En effet, pour ce dernier, Marc Herman , est parti d'un constat historique. Lors de la guerre de Sécession, les résultats des batailles et les pertes des armées opposées ont été beaucoup plus liés à l'importance des effectifs totaux engagés, qu'aux rapports de forces. L'autre élément déterminant est la valeur du commandement. De ce fait il nous propose trois tables différentes de résultats, en fonction de la taille des batailles (système identique à *The Civil War*), avec pour modificateurs au dé les seuls éléments suivants : valeur tactique des généraux, rapport de force extrême (+ de 3 contre 1), présence d'unités d'élites et présence de cavalerie (pour leur capacité à renseigner sur les positions de l'ennemi). L'armée nordiste ne bénéficie des bonus tactiques de deux généraux subordonnés que si son général en chef est au moins du même niveau que celui de l'armée confédérée. Sinon, le bonus d'un seul général est pris en compte. Les interceptions (effet de surprise) et les positions défensives (forts) donnent également droit à des bonus. Au total, la bataille de Gettysburg peut être résolue par deux jet de dé (un par joueur) en une trentaine de secondes. A l'inverse, dans *La Guerre de l'Empereur*, la phase préparatoire aux batailles – déploiements des divisions engagées sur un champ de bataille fictif, placé sur un des bords de la carte stratégique – peut prendre plusieurs minutes... La résolution de l'affrontement en lui-même, avec choix des options tactiques et du secteur d'attaque (gauche, droite, centre) est encore plus long. Elle requiert deux tables d'options (une pour l'attaquant, une pour le défenseur), dont l'utilisation dépend de la valeur du général en chef, et d'une matrice de résultats prenant à elle seule la totalité d'une feuille A4 ! Sachant qu'une bataille se résout en plusieurs tours, jusqu'à ce qu'un des deux protagonistes ait un des trois secteurs (gauche, centre, droite) de son dispositif initial dégarni de troupes, ont peut légitimement dire que cela fait beaucoup pour un jeu « simple »... De ces deux approches, la première conserve au jeu sur la Guerre de Sécession sa fluidité, la seconde hache et rallonge inutilement des tours de jeux déjà long. Mark Herman a su trancher le nœud Gordien dans lequel Zucker et Pilartz sont restés emmêlés, aux dépends de leur jeu pourtant plein d'autres promesses.

PRINCIPAUX JEUX SUR LE MEME THEME

Il y a très peu de concurrence, comme c'est souvent le cas pour le segment de marché des jeux sur carte à l'échelle stratégique.

Guerre de Sécession

The Civil War (Victory Games, 1983) est sans aucun doute le plus évolué, le plus subtil et le plus diffusé sur la Guerre Civile américaine (voir VV n°16). il faut cependant une bonne trentaine d'heures pour jouer le conflit dans son entier, sur ses deux gigantesques cartes à hexagones, dont une est réservée à la simulation de la guerre de Sécession dans le Far-West... A un moindre niveau de qualité, on trouve ***War of The Union*** (Clash of Arms, 1992) qui traite également, mais sur une seule et plus petite carte, de la Guerre de Sécession dans sa totalité.

Guerres du Premier Empire

War and Peace (Avalon Hill, 1980), jeu d'histoire typique des années 80, représente une référence incontournable sur le sujet. Très simple, ce jeu procure toujours, près de 20 ans après sa sortie, autant de plaisir à être joué. Avec sa forte composante diplomatique, ***Empire in Arms*** (Avalon Hill, 1986) fait également figure de symbole, notamment dans les domaines de la précision et de la rigueur historique. La carte est divisée en zones, comme celle de *La Guerre de l'Empereur*, mais le niveau historique de la simulation est largement plus élevé, au prix d'une complexité qui reste raisonnable. *Empire in Arms* prend toute sa valeur lorsqu'il est joué à 7 joueurs.

Comme *The Civil War*, *Empire in Arms* est fréquemment joué en France dans le cadre de conventions ou en compétition.

Amateurs de la Grande Guerre, historiens et bibliophiles,

L'Association 1914-1918

vous propose :
- un abonnement d'un an, soit quatre numéros trimestriels, à sa revue de 48 pages, La Grande Guerre Magazine ;
- la possibilité d'écrire dans la revue ;
- des petites annonces gratuites ;
- un site internet avec des liens vers les autres sites consacrés à la Première Guerre mondiale et un forum d'échange d'idées ;
- des visites sur des sites du front inconnus, ou généralement interdits au public ;
- des rééditions de livres disparus ;
- la vente de livres non disponibles en France ou mal diffusés.

La cotisation annuelle est de 160 francs. En souscrivant aujourd'hui vous recevrez les trois numéros parus cette année, dont le n° 21 qui vient à peine de paraître, puis le n° 22, au mois de décembre.
Ne manquez pas cette source d'informations actuellement inégalée en France, avec des articles sur les sujets les plus variés.
La Grande Guerre Magazine a été créée au moment de la fondation de l'association 1914-1918, en 1990.
Elle est dans sa huitième année d'existence et 21 numéros sont parus. Tous les sujets sont abordés : études de nos adhérents sur différents aspects de la guerre, nouvelles du front, c'est-à-dire des associations, des parutions de nouveaux livres, des ouvertures de musées, de sites, etc.
Chaque numéro de la revue comprend également la publication de témoignages et de mémoires inédits.
En 48 pages, le lecteur découvre une foule de documents et d'informations impossibles à trouver ailleurs.
Pour connaître le sommaire de tous les numéros parus, retrouvez-nous sur internet, au site suivant :

www.histoire.org/asso14-18/index.htm

Le directeur de la publication (et président de l'Assocation 1914-1918) est Yves Buffetaut, bien connu des lecteurs des revues du groupe Histoire et Collections. La rédactrice en chef est Véronique Villié.

❒ Je suis intéressé par l'Association 1914-1918,

❒ J'adhère pour l'année 1998 au prix de 160 francs. Je recevrai trois numéros immédiatement, le quatrième étant publié en décembre 1998.

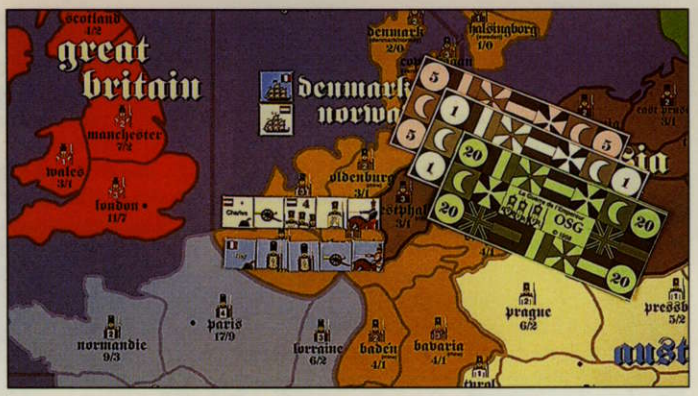
❒ J'adhère pour l'année 1998 et 1999 au prix de 320 francs. En plus des numéros de 1998, je recevrai les numéros de 1999 en mars, juin, septembre et décembre.

❒ J'achète Honour Bound, The Chauchat Machine Rifle, Collector's Grade par Yves Buffetaut et Gérard Demaison, 209 pages en anglais, au prix de 230 francs, port compris.

Nom :.....Prénom :.....
Adresse :.....
Code Postal :.....Ville :.....

Je joins un chèque libellé à l'ordre de l'Association 1914-1918 à l'adresse suivante :

Association 1914-1918, BP 405, 27404 Louviers Cedex, France



tour. C'est sans doute les phases diplomatiques qui présentent le plus d'intérêt. A peu de joueurs (2 à 4), les jets de dés pour obtenir des alliances animent la partie et suivent un mécanisme simple, mais pas forcément d'un grand réalisme. La résolution des batailles est elle le point faible du jeu (voir encadré). Bref, les parties reposent effectivement sur des idées de bases très simples, mais sont laborieuses et sans beaucoup de finesse. On regrette vite les parties endiablées de *War and Peace*....

... Contre une solide architecture ludique !

Dès la première partie, on s'apercevra que *For The People* présente un système de jeu bien plus satisfaisant. Les troupes placées sur la carte sont soit des divisons, soit des corps d'armée, soit des armées. La capacité d'actions des troupes dépend de ces différents statuts. Les généraux à leurs têtes, ont une capacité de 1 à 3 qui rend leur activation plus ou moins difficile : pour bouger un général 1 il faut disposer d'une carte de valeur 1, 2 ou 3, pour un général de niveau 3, seules les cartes de valeur 3 sont envisageables...Pour chaque tour de jeu (3 mois), les joueurs reçoivent entre 4 et 7 cartes (selon l'année) qui seront utilisées comme événement (par exemple, la carte N. Lyon permet au Nord de disposer automatiquement de trois cases de l'état du Missouri), soit comme moteur d'activation de généraux en fonction de leur valeur. On retrouve ici les mécanismes des jeux de la série, *We The People* ou d'*Hannibal*. Les joueurs jouant chacun une carte à tour de rôle, il n'y a pas de temps mort. Les points de victoire s'obtiennent en gagnant des batailles et surtout en prenant le contrôle d'état ou de d'objectifs territoriaux précis. Les joueurs doivent autant veiller à l'organisation de leurs armées qu'aux opérations à proprement parlé. Un soucis constant, surtout pour le Nord, est de parvenir à placer les meilleurs généraux à la tête des armées, en payant en points de victoire les pénalités requises quand l'ordre d'ancienneté « naturel » est outrepassé. Les manœuvres navales du Nord (fluviales ou maritimes), sont intégrées dans le système de jeu sans le compliquer outre mesure. Les principales composantes politiques du conflit sont gérées par les cartes événements ou directement dans le cours du jeu (déplacement de sa capitale par exemple). Pour qui connaît bien la guerre de Sécession, le réalisme de la simulation est saisissant, sans que la moindre lourdeur se fasse sentir dans le jeu. Un tour de jeu (3 mois) prend entre une demi-heure et une heure de temps. Le jeu, grâce à des positions de départ données pour chaque années peut ainsi durer 3, 6, 9 ou 13 tours (totalité du conflit). Les trois mois d'hiver ne sont jamais joués. On reconnaît le poids de l'expérience acquise avec les autres jeu de la série. *For The People* est plus complexe que ses prédécesseurs, mais sans doute encore plus réussi et intéressant. *The Civil War* à désormais un grand rival !

L'important, pour un jeu de simulation stratégique est de savoir se limiter aux sujets pouvant être gérés de façon réaliste à cette échelle. *For The People*, en faisant l'impasse sur la tactique, débouche au final sur un jeu plus efficace que *La Guerre de L'Empereur*, qui se veut tout terrain (économie, diplomatie, stratégie et tactique).

Remerciement à Hervé Senut et Pascal Da Silva pour les tests.

FOR THE PEOPLE

Qualités : très bonne conception d'ensemble, le jeu est simple mais aussi complet, précis et subtil. Matériel excellent. Possibilité de jouer des scénarios annuels ou de commencer la campagne à n'importe quel moment du conflit.
Défauts : carte pas très jolie.

LA GUERRE DE L'EMPEREUR

Qualités : facilité d'accès. Bon dosage entre diplomatie et stratégie dans le jeu.
Défauts : matériel très rustique. Résolution fastidieuse et peu efficace des batailles. Nécessité d'un grand nombre de joueurs (7) pour augmenter l'intérêt des parties. Historicité assez moyenne de certains aspects du jeu (ressources financières par exemple). Absence de scénarios courts.

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

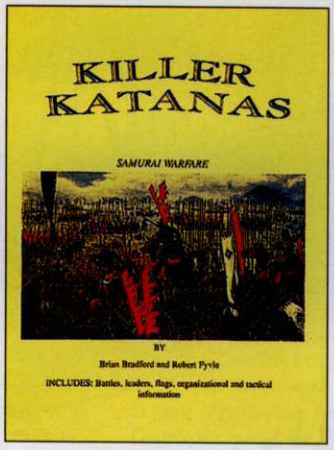
L'ANNÉE débute tambours battants pour les amateurs du combat antique-médiéval, les férus du Japon médiéval et les fanatiques de l'Empire.

Jean-Philippe IMBACH

Le 31 octobre dernier, nous avons découvert la série d'amendements officiels qui donnent maintenant la version 2.1 de *DBM*. En premier lieu, le coût de certaines troupes est revu à la baisse. Ainsi l'achat du deuxième élément d'un double élément – explicitement autorisé par une liste d'armée – est réduit d'un point s'il est irrégulier et de deux pour le régulier : l'option d'une infanterie basée en double socle, dans les armées byzantines par exemple, est maintenant à analyser de plus près, car son coût réduit et sa maniabilité accrue compensent en partie le fait de perdre quelquefois au combat deux éléments à la place d'un seul.

Les parties concernant les règles de placement du terrain et de déploiement initial des troupes sont celles qui ont été le plus modifiées. Les mécanismes font que maintenant une table de jeu est relativement claire en son centre, bouchée sur les ailes et plus diversifiée que dans la version précédente. En outre, être le défenseur devient moins avantageux, car il est plus difficile d'obtenir un flanc couvert par un fleuve et les embuscades sont maintenant interdites dans le secteur central de la table ou dans les zones habitées. D'ailleurs, ces dernières risquent de disparaître de nos tables. En effet, si un joueur décide de poser un village, il perdra immédiatement l'équivalent de quatre éléments si son adversaire réussit à prendre le centre de cet élément de terrain...

Dorénavant, comme les psilois, les cavaliers légers et les auxiliaires irréguliers ne pénalisent plus les mouvements de groupes irréguliers en ne se déplaçant pas de leur potentiel maximum. D'ailleurs, les cavaliers légers réagissent maintenant comme des psilois : ils doivent s'aligner face à un adversaire et ils n'empêchent plus le recul.



Mais l'alignement des psilois et cavaliers légers est moins systématique : il faut que le groupe adverse soit plus important que celui des « tirailleurs ».

Pour le mouvement, les chars peuvent se déplacer dans le terrain difficile comme ils le font dans l'inégal. Toutes les troupes peuvent aussi bouger en groupe pour contacter un ennemi à 150 pas sur leur front dans du terrain difficile. Ceci accélère les combats dans ces terrains: il n'est plus nécessaire d'attendre un « six » salvateur pour lancer tout son monde à l'assaut des lignes adverses. Le changement le plus important concerne sans conteste les archers (Bw) qui ne bougent plus que de 100 pas au lieu de 150. Les masses de tireurs perdent ainsi leur redoutable mobilité stratégique.

Pour le combat, les rivières les moins profondes n'infligent plus de pénalité, les tirs reçoivent un modificateur de - 1 vers ou à partir d'un bois ou d'un verger et, en cas de résultat défavorable, les chevaliers ne sont détruits par des archers supérieurs que s'ils les ont contactés de front ce tour-ci (ie un archer contacté de flanc et qui fait face ne peut plus détruire un chevalier qu'en faisant un résultat double).

La liste d'amendements comporte aussi son lot de changements pour contrer l'esprit tortueux de certains joueurs. Par exemple, il est stipulé que les routes doivent avoir environ un élément de large... depuis que sont apparues des exemplaires d'un mètre de large (!) qui donnaient, à peu de frais, une zone de terrain découvert impossible à recouvrir avec d'autres éléments...

Globalement, les changements de la version 2.1 ne sont pas aussi « révolutionnaires » que ceux de la 2.0 et il ne nous reste plus qu'à attendre patiemment la sortie des nouvelles listes d'armées *DBM*. Ces amendements sont disponibles à l'adresse suivante : http://www.byzant.demon.co.uk/amend2x1.htm

KILLER KATANAS

Cette règle américaine au format A4 présente des mécanismes de combat spécialement prévus pour recréer les batailles du Japon des Samouraïs, de 1550 à 1615. Les mécanismes de jeu sont simples, peu complexes et n'ont rien de révolutionnaires. L'intérêt n'est pas là, mais dans les informations relatives à cette période toujours populaire parmi les joueurs.

Les principaux clans de l'époque sont indiqués, ainsi que l'efficacité de leurs troupes. Des listes d'armées succinctes sont également fournies, ainsi que cinq scénarios. Mais le plus étonnant est la liste des vingt-deux formations dans lesquelles vous pourrez déployer votre armée, formations qui portent des noms comme les « oiseaux en vol », les « écailles de poisson », la « demi-lune » ou encore la « tête de tigre »...

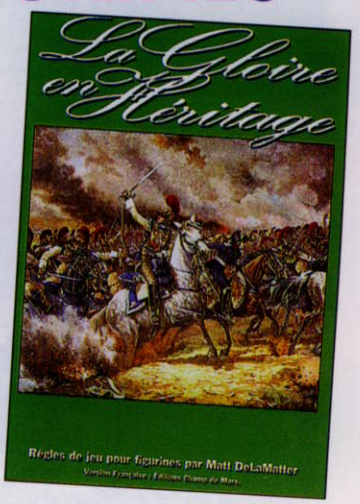
S'il en était besoin, un lot de règles optionnelles apporte un chrome supplémentaire : loyauté des troupes – qui peuvent changer de camp en cours de bataille – hara-kiri des généraux en disgrâce, moines fanatiques, etc. Par contre, le soclage des figurines (en 15 mm) n'est pas au standard actuel, à savoir celui de D*BM*. De fait, *Killer Katanas* est à réserver aux passionnés de la période, qui n'hésiteront pas à socler des figurines spécialement pour la jouer, se ruer sur l'adversaire et devenir un Shogun. Banzaï !

Killer Katanas, règles pour le combat dans le Japon des Samouraïs. Publiées en anglais par Brian Bradford et Robert Fyvie. Prix indicatif : 95 F.

LA GLOIRE EN HÉRITAGE

Legacy of Glory a fait l'objet d'une présentation en détail dans le numéro 6 de *VaeVictis*. Cette règle, malgré sa complexité, reste une très bonne alternative pour reconstituer des batailles sous l'Empire. Rappelons en effet que celle-ci comporte des mécanismes spécifiques qui permettent à un joueur de manipuler un nombre important de figurines et le placent face aux problèmes d'un général de corps ou d'armée.

Champ de Mars publie enfin la traduction française de *Legacy*, traduction que j'annonçais, il y a déjà deux ans, dans le numéro 11 (comme quoi il ne faut jamais désespérer). En fait le terme « traduction » n'est pas vraiment approprié car la version française apporte un réel plus par rapport à son homologue anglo-saxonne. En effet, J.-C. Prudhon (le traducteur/joueur) a profité de ses contacts privilégiés avec Matt DeLaMatter (l'auteur américain) pour proposer des modifications et clarifications à la règle initiale. Nous découvrons donc une version toute nouvelle et « francisée » : plus de distances en pouces, mais en centimètres, ordres étoffés et réécris, etc.



De plus, vous trouverez en avant première une version des futures règles de campagne, spécialement prévues pour être jouées avec les jeux sur cartes de Kevin Zucker. Ces règles sont encore assez succinctes, mais elles fourmillent de bonnes idées et ne demandent qu'à être testées. Notez qu'elles peuvent être utilisées pour d'autres systèmes que celui de *La Gloire en Héritage*.

Par contre, la règle a hérité du lot d'abréviations de sa consœur américaine et un lexique aurait été le bienvenu. En outre, si le résumé paru en 95 sur les mécanismes de jeu a lui aussi été traduit, il manque néanmoins la partie didactique qui permettait l'apprentissage pas à pas des mécanismes de base. Un manque de place je pense, car le volume en français est déjà conséquent : près de cent quatre-vingt pages. Le prix s'en ressent malheureusement, mais tous les amateurs d'Empire trouveront matière à réflexion à la lecture de cette traduction de qualité.

La Gloire en Héritage, règles pour reconstituer les batailles napoléoniennes. Traduction de *Legacy of Glory* publiée par Champ de Mars. Prix indicatif : 170 F.

Remerciement à Philippe Lempereur.

LES PEUPLES DE LA MER

L'Egypte face aux envahisseurs barbares

RAMSES III repousse, en 1189 av. J.C. les assauts sur terre et sur mer de farouches guerriers, les « Peuples de la Mer ».

Claude CHENUIL

Sous cette appellation, les Egyptiens regroupent différents peuples aux origines plus ou moins obscures, mais dont les historiens ont généralement situé l'origine en Anatolie (Turquie) et dans les îles de la mer Egée ; citons notamment les Sherden ou Shardanes (de Sardes en Lydie), les Lukku (de Lycie), les Ekwesh et les Teresh (respectivement les Achéens et les Troiens), les Sheklesh, les Peleset (probablement un peuple d'origine anatolienne ayant émigré en Crète), les Tjekker (de Troade), les Denyens (les Danaéens alliés des Troiens dans l'Iliade, localisés en Cilicie) et les Weshwesh (de Wilusiya en Anatolie).

La première mention de ces Peuples de la Mer date du XIV[e] siècle av. J.C., dans des tablettes écrites sous le règne d'Aménophis IV, le prédécesseur de Toutankhamon. On les retrouve ensuite sous la forme de pirates Sherden capturés dans le delta du Nil au cours de la deuxième année du règne de Ramsès II en 1302 av. J.C. Suivant la coutume égyptienne, ils sont enrôlés dans l'armée du pharaon et combattent vaillamment à ses cotés lors de la bataille de Kadesh deux ans plus tard. Ces mercenaires allaient désormais constituer l'élite de l'infanterie de l'armée égyptienne, servant fidèlement Ramsès II et ses successeurs pendant plus de deux siècles. Pendant cette même bataille de Kadesh sont mentionnés d'autres Peuples de la Mer, mais qui servent eux dans les rangs hittites, ceux-ci dominant alors la majeure partie de l'Anatolie. Les contacts suivants des Egyptiens avec ces Peuples de la Mer n'allaient plus être avec quelques pirates ou guerriers isolés, mais avec des peuples entiers, migrant pour s'installer en Egypte.

La fin du XIII[e] et le début du XII[e] siècle av. J.C. constitue une époque troublée pour tout le Proche Orient. Si un siècle plus tôt l'affrontement entre les empires hittite et égyptien (voir l'article de Dominique Sanches dans *VaeVictis* n°15) avait déchiré cette région, le traité de paix signé après la bataille de Kadesh avait depuis normalisé les relations entre les deux superpuissances de l'époque, instaurant une longue période de paix. Mais, avant même la mort de Ramsès II en 1238 av. J.C., apparaissent les prémices d'un cataclysme d'une ampleur jusque là inconnue. En effet, à cette époque, le bassin méditerranéen commence à subir les effets d'une longue période de sécheresse qui accélère le processus de désertification dans certaines régions (comme le Sahara) et provoque de massifs mouvements de populations à la recherche de terres moins arides, en particulier dans son bassin oriental. L'Egypte, même si elle est aussi victime de ce phénomène, reste relativement épargnée par la famine grâce au Nil et à ses crues : elle exerce donc sur ces populations affamées un attrait irrésistible de par la fertilité de ses sols et sa richesse.

Parmi ces peuples migrants se trouvent les tribus libyennes vivant sur la frontière occidentale de l'Egypte. Si de tous temps elles ont constitué une nuisance pour les pharaons, leurs raids isolés n'avaient pas jusqu'à présent constitué une menace sérieuse. Mais en 1231 av. J.C., Merenptah, le successeur de Ramsès II, écrase à la bataille de Per Yer, dans l'ouest du delta du Nil, une coalition de plusieurs tribus libyennes qui tentaient de forcer les portes de son royaume pour s'y établir. Alliés aux envahisseurs, les Egyptiens notent la présence de nombreux Peuples de la Mer accompagnés de leurs familles et de tous leurs biens. Ils avaient visiblement l'intention eux aussi de s'installer en Egypte. Une inscription sur le temple de Karnak rapporte que 6 000 de ces derniers sont tués et 9 000 capturés à Per Yer, ce qui souligne l'importance de ce mouvement migratoire. Cette même inscription mentionne également l'envoi de grain à l'empire hittite de Tudhaliyas IV, le soutien des Egyptiens à leur vieil ennemi s'expliquant par le fait qu'en cas de déstabilisation du royaume anatolien, les Peuples de la Mer auraient le champ libre pour déferler en Syrie et menacer la frontière orientale de l'Egypte.

Malgré les efforts égyptiens, ce scénario catastrophe se produit quelques années plus tard, en 1189 av. J.C., sous le règne de Ramsès III. Les textes contemporains décrivent l'avancée des Peuples de la Mer : « *Soudainement ces peuples étaient en mouvement, répandant la guerre. Aucun pays ne pouvait tenir devant la force de leurs armes. Les Hittites, la Cilicie, Karkemish, Chypre et les autres pays furent submergés* ». En Crète, le puissant royaume minoen à la civilisation brillante est lui aussi détruit par ces farouches guerriers. Désormais établis solidement au pays d'Amurru (le Liban actuel), les Peuples de la Mer forment ce que les égyptiens appellent une « grande conspiration », c'est à dire une

A gauche : l'armée égyptienne, Pharaon en tête charge les masses guerrières des envahisseurs. Figurines Lancashire (Peuples de la Mer) peinture Robert Tyson, Essex et Chariot (Egyptiens), peinture Frédéric Thomasson. Photos Nicolas Stratigos. A droite : de redoutables guerriers Peleset, ici soclés en Wb (F) pour DBM.

alliance de tous leurs peuples afin d'attaquer leur cible suivante, le royaume des pharaons.

Le danger pour les Egyptiens est immense : tous les états tampons et alliés de leur frontière orientale ont été balayés par ces envahisseurs, y compris le puissant empire hittite qui les avait tenu en échec à Kadesh un siècle plus tôt, et qui ne se relèvera pas de cette épreuve. L'Egypte est seule face à la menace. Heureusement, elle a sa tête l'homme qu'il lui faut en ces circonstances difficiles, Ramsès III, le fondateur de la XX^{e} dynastie, le dernier grand pharaon que devait connaître ce pays. Celui-ci prend des mesures énergiques pour affronter l'adversaire[1]. Il n'hésite pas à employer la tactique de la terre brûlée pour retarder l'ennemi, tout en renforçant les forteresses de la frontière syrienne. Il décrète la levée en masse parmi la population, enrôlant dans l'armée un homme sur dix, mesure qui n'avait encore jamais été mise en oeuvre en Egypte. Il réquisitionne également tout ce qui peut flotter afin de barrer aux envahisseurs l'entrée du Nil et des ports syriens et cananéens encore en sa possession : « *les accès ... étaient défendus par des navires de guerre équipés d'une rangée de rames, et par des barques innombrables qui formaient un puissant rempart. Des guerriers courageux mugissaient à la proue et à la poupe des navires : les braves soldats d'Egypte ressemblaient à des lions rugissant au sommet des montagnes* ».

Lorsque l'attaque des Peuples de la Mers se produit, elle se porte suivant deux axes. Tout d'abord une invasion terrestre, qui est anéantie par Ramsès III en personne quelque part sur la frontière orientale de l'Egypte. Le lieu exact de la bataille n'est pas connu, mais les bas reliefs nous montrent comment l'armée du pharaon dispersa les guerriers des Peuples de la Mer et emmena en captivité leurs familles dans des chariots tirés par des boeufs.

La deuxième invasion a lieu par voie maritime avec pour objectif le delta du Nil. Les Egyptiens réussissent semble-t'il à attirer leurs adversaires dans un piège (« *ceux qui entrèrent dans l'embouchure des rivières étaient comme des oiseaux pris dans des filets* »), voire même à les surprendre au mouillage, dans ce qui constitue le premier combat naval connu de l'histoire. Les bas reliefs nous montrent les archers égyptiens montés sur des navires de guerre décimer les équipages des navires des Peuples de la Mer aux proues et poupes en forme de têtes d'oiseaux avant de les faire chavirer à l'aide de grappins. Pris en tenaille entre la flotte égyptienne et les troupes terrestres de Ramsès III revenu de la frontière orientale après leur victoire, les Peuples de la Mer sont écrasés : « *ceux qui s'étaient rassemblés sur la mer devant la flotte (égyptienne) furent pris sous son « feu » à l'entrée du port et un mur de métal les encercla sur le rivage. On les tua, on entassa leurs cadavres sur les bateaux, depuis la proue jusqu'à la poupe, et on les jeta à la mer ...* ». Quant à ceux qui réussissent à rejoindre le rivage : « *les chefs furent emmenés et massacrés. Les autres furent jetés à terre et ligotés* ». Le succès du pharaon est total.

Mais si Ramsès III a sauvé l'Egypte du chaos (plus jamais les Peuples de la Mer ne viendront menacer sérieusement son royaume), son déclin est désormais inexorable. Affaiblie, suite à ces invasions, par la perte de ses états tributaires de Syrie (où la puissance naissante de l'Assyrie n'allait pas tarder à prendre le relais) et bientôt de Canaan, ses routes commerciales resserrées ou coupées, son trésor grevé par l'entretien d'une armée de mercenaires et les ponctions d'un clergé toujours plus puissant, l'état miné par une corruption endémique et par des infiltrations de populations libyennes dans le delta du Nil, l'Egypte que Ramsès III laisse à ses successeurs à sa mort en 1162 av. J.C. n'est plus que l'ombre de sa puissance passée. Un siècle plus tard, avec la mort de Ramsès XI en 1070 av. J.C., la XX^{e} dynastie s'éteint, et est remplacée par des pharaons d'ascendance libyenne ; c'en est fini de la grandeur de l'Egypte, qui désormais sera gouvernée pendant plusieurs siècles par des dynastes d'origine étrangère.

Quant aux Peuples de la Mer, refoulés d'Egypte, vaincus mais non anéantis, ils devaient continuer leurs pérégrinations à la recherche de terres d'accueil. Les Sheklesh (qui allaient devenir les Sicules) et les Sherden allaient donner leur nom aux îles où s'établirent, respectivement la Sicile et la Sardaigne. Les Teresh finirent en Italie, commuant leur nom en Thyrréniens puis en Etrusques. Quant aux Peleset, les futurs Philistins, Ramsès III allait les installer dans la plaine côtière au sud du pays de Canaan, pour qu'ils défendent la frontière orientale de l'Egypte. Bientôt indépendants, c'est là qu'ils fondèrent leur pentapole, composée des villes de Gaza, Ascalon, Ashdod, Ekron et Gath, donnant leur nom à cette terre, la Palestine, qu'ils allaient disputer farouchement aux Hébreux dans les siècles suivants. C'est ainsi que l'épopée des Peuples de la Mer, comparable aux grandes invasions qui causèrent la chute de l'empire romain, contribua à façonner le monde méditerranéen qui en garde encore les traces de nos jours.

Les guerriers Peleset reconnaisables à leurs tenues sont ici soclés en Wb (O).

L'ARMÉE DES PEUPLES DE LA MER DANS LA RÉALITÉ ET À DBM

Les armées des Peuples de la Mer étaient principalement constituées de guerriers équipés pour le combat au corps à corps. Leur armement offensif consistait en des javelots et de longues épées droites, cette dernière arme semblant particulièrement prisée chez les Sherden. Leur protection était assurée par des cuirasses faites de bandes de lin ou de cuir, voire en métal chez les Peleset ou les Sherden, et par un petit bouclier rond en cuir renforcé par des umbos de bronze. En plus des kilts multicolores, les casques figurent parmi leurs caractéristiques « vestimentaires » ; en cuir ou en bronze, ils permettent d'identifier rapidement les différents peuples : par exemple ceux des Sherden comportent des cornes, ceux des Peleset une couronne faite de crin ou de roseaux. Au service des pharaons, en particulier dans la garde royale, ces guerriers conservaient leur costume national. Les bas reliefs égyptiens nous apprennent également l'existence en nombre limité d'archers et de chars montés par trois guerriers.

La liste d'armée *DBM* des Peuples de le Mer (n°28, livre 1) correspond bien à ce qui est connu de ces farouches combattants. Elle nous offre des masses de Guerriers impétueux (Irr Wb (F)), renforcés de quelques Sherden armés d'épées tout aussi impétueux (Irr Bd (F)) et d'une poignée de tirailleurs (Ps (O) et (S)) et de quelques chars (Cv (O)). Si l'on ajoute à cela une agressivité de 4, qui fait que ces guerriers seront souvent attaquants, il est clair qu'il ne s'agit pas d'une armée conçue pour finasser ! L'objectif est d'amener le maximum de troupes de choc (Wb et Bd) simultanément au contact de la ligne adverse, en particulier l'infanterie, afin de la submerger sous le nombre. Le problème est d'y arriver dans de bonnes conditions ! Du fait de la faiblesse en troupes légères et montées de cette armée, des tirailleurs adverses

1 - les détails sur cette campagne, et en particulier sur l'apparence des Peuples de la Mer, nous sont connus grâce aux inscriptions sur les temples égyptiens, dont celui que Ramsès III fit bâtir suite à ses victoires en l'honneur d'Amon à Medinet Habu, à l'ouest de Thèbes.

Un combat fratricide oppose les Peleset aux Sherden alliés des Egyptiens. Ces anciens pirates capturés sont déjà présents à la bataille de Kadesh où ils combattent vaillamment aux côtés de Ramsès II.

(en particulier s'ils sont montés) et des éléments de terrain difficile risquent de retarder fortement sa progression et surtout de la désorganiser, ce qui est particulièrement dangereux du fait de son pourcentage élevé de troupes impétueuses. De plus, les guerriers (Wb), notamment (F), sont des troupes très volatiles au corps à corps, en particulier face aux chevaliers et aux fantassins (Sp, Bd ou Ax) soutenus par des archers (Ps [O]).

Que faire dans ces conditions pour utiliser au mieux cette armée ? Tout d'abord prendre le maximum de chariots et de tirailleurs. Ils permettront, au moins sur une partie du front, de contrer les efforts adverses pour perturber votre avance. Ensuite, ne pas hésiter à jouer les guerriers en profondeur, sur 3 voire 4 rangs. Outre le fait de pouvoir mieux négocier les obstacles du terrain, cela permet d'avoir des réserves immédiatement disponibles pour combler les pertes et boucher les trous qui ne manqueront pas d'apparaître dans votre ligne. L'emploi d'un nombre substantiel de bateaux (au moins 4, nombre qui correspond à la moitié du maximum possible) doit être envisagé : cela permet, même si l'on est attaquant, de placer un cours d'eau (WW) et donc de disposer d'un flanc sûr ! Ce type d'armée peu manoeuvrante est en effet très sensible à une marche de flanc adverse réussie. Quant à l'autre aile, suivant la disposition du terrain et des bagages adverses, des résultats intéressants peuvent être obtenus avec une marche de flanc « massive » (pour être sur de repousser l'adversaire !), par exemple avec un allié libyen et ses 28 plaquettes de Ps (I) obligatoires ! Outre le fait qu'il coûte peu de points, il apporte quelques chariots (Cv [O]) qui seront les bienvenus. Par contre, c'est une option risquée, car les Ps (I) se feront massacrer par pratiquement n'importe quel type de troupes une fois sur table, sans parler du risque que l'allié ne soit pas fiable ! En résumé, c'est une armée « sportive » à jouer, avec laquelle il faut être prêt à prendre des risques et à subir des pertes importantes pour obtenir la victoire. Elle est néanmoins particulièrement impressionnante pour tout adversaire de part son coté « barbare » et sa masse !

Pour ceux qui seraient attirés par les figurines de Peuples de la Mer mais qui préféreraient une armée plus « tranquille «, mentionnons les Philistins (liste n°29, livre 1). Les successeurs des Peuples de la Mer nous offrent une armée basée autour de masses de lanciers (Reg Sp [I] en majorité, plus quelques Sp [O]) soutenus par tout un assortiment de troupes légères à pied (allant du Ps [I] à l'Ax [S]), qui permettront sur un terrain fermé d'offrir un front raisonnablement solide. Cette infanterie est soutenue par des chariots de bonne qualité (Reg Cv [O] ou [S]) inspirés des « Maryannu » cananéens locaux. Seule ombre au tableau, il n'y a que des généraux alliés, ce qui outre les risques de défection, va limiter fortement les possibilités de manœuvre de cette armée régulière. Autre possibilité, les Liby-Egyptiens (liste n°38, livre 1), successeurs de la XX^{e} dynastie, qui sont en fait un mélange d'armée égyptienne Nouvel Empire : des sous-généraux réguliers, une cavalerie de qualité et nombreuse (C [(S], LH [F] et [O]), une infanterie régulière correcte (Bd [O], Sp [O]) avec un fort contingent de guerriers Peuples de la Mer (Wb [F]), qui bien qu'irréguliers sont plus facilement contrôlables car en nombre restreint et avec un commandement régulier.

Scénario DBM

Ce scénario simule l'affrontement entre Ramsès III et les Peuples de la Mer lors de l'invasion par la voie terrestre. Les ordres de bataille proposés respectent strictement les listes d'armées *DBM*.

● **Déploiement** :

Le joueur Peuple de la Mer est l'attaquant. Le placement du terrain et le déploiement se font comme dans la règle version 2.0, avec les limitations suivantes :

– aucune marche de flanc n'est autorisée pour les deux camps ;

– l'attaquant doit positionner une route (Rd) ;

– les bagages de l'attaquant sont obligatoirement mobiles.

Rappel : les éléments de terrain doivent être pris parmi ceux autorisés dans la liste d'armée égyptienne.

● **Règles spéciales** :

Pour avantager le joueur « Peuple de la Mer » :

– une partie des troupes égyptiennes étant issues de la levée en masse décrétée par Ramsès III, la moitié des éléments de Sp et de Bw deviennent (I) ;

– le joueur Peuple de la Mer peut effectuer une marche de flanc ;

– le mode de combat des Peuples de la Mer étant somme toute mal connu et compte tenu de la présence de plusieurs peuples, le joueur Peuple de la Mer peut décider de passer en Wb (O) tout ou partie de ses Wb (F) (coût identique).

● **Pour avantager le joueur égyptien** :

– le joueur égyptien peut effectuer une marche de flanc.

Armée égyptienne

● **1er corps, Ramsès III**
– commandant en chef : Reg Cv (S)
– gardes royaux shardanes : 2 Reg Bd (O)
– garde royale égyptienne : 2 Reg Sp (S)
– infanterie lourde : 8 Reg Sp (O)
– archers légers : 5 Reg Ps (O)
– archers nubiens : 6 Irr Ps (O)
– javeliniers libyens et palestiniens : 3 Irr Ps (I)
– 8 bagages immobiles
20 éléments équivalents, démoralisation 7.

● **2^{e} corps**
– sous général : Reg Cv (S)
– chariots : 3 Reg Cv (S)
– archers : 8 Reg Bw (O)
– mercenaires Peuples de la Mer : 6 Irr Wb (F)
– javeliniers libyens et palestiniens : 1 Irr Ps (I)
18,5 éléments équivalents, démoralisation 6,5.

● **3^{e} corps**
– sous général : Reg Cv (S)
– chariots : 3 Reg Cv (S)
– éclaireurs : 2 Irr LH (F)
– archers : 8 Reg Bw (O)
– javeliniers libyens et palestiniens : 3 Irr Ps (I)
15,5 éléments équivalents, démoralisation 5,5.

● **4^{e} corps**
– sous général : Reg Cv (S)
– chariots : 3 Reg Cv (S)
4 éléments équivalents, démoralisation 2.

Soit au total 400 points, 58 éléments équivalents et démoralisation à 29.

« Grande conspiration » des Peuples de la Mer

● **1er corps : contingent Peleset**
– chef de la coalition et du contingent Peleset: Irr Cv (O)
– chariots : 3 Irr Cv (O)
– guerriers : 38 Irr Wb (F)
– archers : 5 Irr Ps (O)
– tirailleurs : 5 Irr Ps (S)
– 2 bagages mobiles
47 éléments équivalents, démoralisation 16.

● **2^{e} corps : contingent Sherden**
– sous général et chef du contingent Sherden : Irr Bd (F)
– guerriers armés d'épées : 9 Irr Bd (F)
– guerriers : 30 Irr Wb (F)
– 2 bagages mobiles
40 éléments équivalents, démoralisation 14.

● **3^{e} corps : contingent Tjekker**
– sous général et chef du contingent Tjekker : Irr Wb (F)
– guerriers : 21 Irr Wb (F)
– 2 bagages mobiles
22 éléments équivalents, démoralisation 8.

Soit au total pour l'armée, 399 points, 109 éléments équivalents et démoralisation à 55.

Bibliographie

Nigel Stillman et Nigel Stallis, *Armies of the Ancient Near East 3.000 BC to 539 BC*, WRG Publications

Mark Healy et Angus Mc Bride, *New Kingdom Egypt*, Osprey Elite Series n°40

Time-Life Histoire du Monde 1500-600 av. J.C., *Les Peuples Conquérants*

Zvi Herman, *Peuples, Mers, Navires*, Editions Arts et Métiers Graphiques

Guy Rachet, *Dictionnaire de l'Archéologie*, Bouquins Roger Laffont

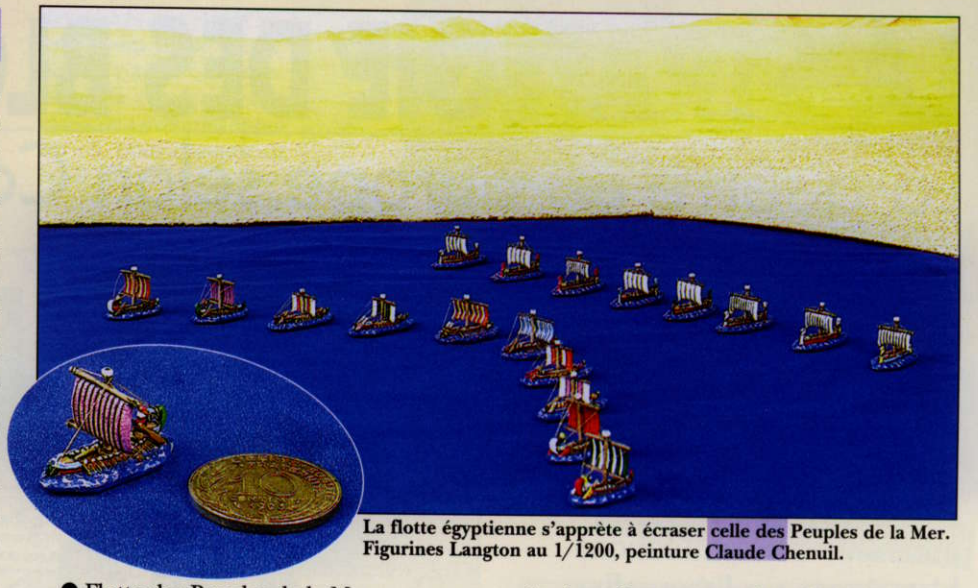
SCÉNARIO NAVAL

Ce scénario[2] simule (avec les règles *Naumachiae* de Langton Miniatures ou ***Thalassa*** de *VaeVictis* n°11) le combat naval entre Ramsès III et les Peuples de la Mer lors de l'invasion par le delta du Nil. L'hypothèse retenue est que les Egyptiens ont surpris au mouillage dans une anse du delta la flotte ennemie et ont remporté la victoire grâce à l'action coordonnée de leurs forces terrestres et navales. Il faut noter que déjà sous le pharaon Thutmosis III, près de trois siècles auparavant, une flotte de guerre égyptienne avait été utilisée en soutien d'opérations terrestres sur la côte levantine.

Chaque modèle représente entre 10 et 20 navires réels. Les navires des Peuples de la Mer débutent la partie échoués sur le rivage (comme c'était la coutume à l'époque pour passer la nuit, avec la proue face à la mer). A partir du tour 1 — pour chaque navire et sur un jet de **5** ou **6** — le joueur Peuple de la Mer peut le faire appareiller. A partir du 4e tour, tout navire Peuple de la Mer encore échoué (ou qui s'échoue) est considéré comme détruit par l'avancée des troupes terrestres égyptiennes (elles n'ont pas besoin d'être représentées par des figurines) et toute la côte compte désormais comme rivage égyptien. L'ensemble des navires égyptiens rentrent sur leur bord de table à partir du tour 1 sur un jet de dé de 4, 5 ou 6 et automatiquement au tour 4. Ceci simule les difficultés de coordination et de commandement à l'époque.

Le joueur égyptien joue en premier. Il n'y a pas de courant et les règles de vent normales sont utilisées. L'éperonnage n'est pas autorisé. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des navires d'un seul camp sur la table.

● Flotte égyptienne :
- 4 navires de guerre
- 4 navires de commerce armés en guerre[3]



La flotte égyptienne s'apprête à écraser celle des Peuples de la Mer. Figurines Langton au 1/1200, peinture Claude Chenuil.

● Flotte des Peuples de la Mer
- 8 navires de guerre

ADAPTATION POUR NAUMACHIAE

Règles spéciales :

Il n'y a qu'un seul amiral par flotte. Les niveaux sont tirés au sort ou choisis d'un commun accord entre les joueurs.

Tous les navires sont traités comme des galères pour les mouvements et les combats.

Les égyptiens peuvent faire chavirer les navires ennemis avec des grappins comme expliqué dans le chapitre sur les tactiques.

Tous les navires sont dotés de rames, d'un mat principal et de voiles (le mat ne peut pas être abaissé).

EXTENSIONS THALASSA

Côte amie : un rivage occupé par des troupes terrestres amies compte comme un navire de guerre immobile comportant 10 points d'archers. Il ne peut pas être détruit par abordage, mais il peut l'être au tir. Ses points de tir peuvent être répartis entre plusieurs cibles, avec un maximum de 4 par cible. Tout navire ennemi qui s'échoue est détruit.

Chavirage : il est possible de faire chavirer un navire ennemi. Après une tentative d'engagement réussi, dans sa phase de mouvement suivante, le joueur lance les dés comme pour une tentative de désengagement. S'il réussit, le navire ennemi chavire et coule ; s'il échoue, les deux navires restent engagés. Le navire égyptien, s'il est toujours engagé le tour suivant, peut refaire une nouvelle tentative de chavirage.

Type de côte : une côte peut être de deux types, rocheuse ou plage. Tout navire qui la contacte est :

- si la côte est rocheuse, immédiatement détruit ;
- si la côte est une plage, considéré comme échoué. Il ne peut plus se déplacer, mais il continue à combattre normalement au tir et à l'abordage.

ADAPTATION POUR THALASSA

Règle spéciale :

Le joueur égyptien et lui seul peut tenter de faire chavirer les navires ennemis.

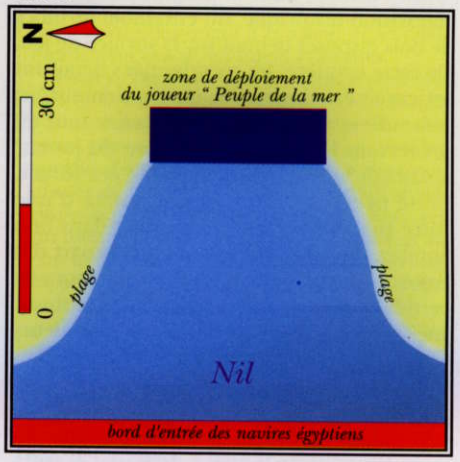
Pour ce scénario, à partir du tour 4, tout le rivage compte comme côte égyptienne.

Remerciements à Jean-Philippe Imbach et Robert Tison.

De gauche à droite, un navire des Peuples de la mer, un navire de combat égyptien et un navire de commerce.

Caractéristiques *Naumachiae*	Navire de guerre égyptien	Navire de commerce égyptien	Navire de guerre Peuple de la Mer
Armement de base	–	–	–
Rangées de rameurs	1	1	1
Type de pont	aphract	aphract	aphract
SI	20	15	20
Catégorie	1	1	1
Capitaine	normal	normal	normal
Coque	normale	normale	normale
Equipage	bon	normal	bon
Classe	B	C	B
Unité de marines (supplémentaires/totales)	+1/2	+1/2	+2/3

Caractéristiques *Thalassa*	Navire de guerre égyptien	Navire de commerce égyptien	Navire de guerre Peuple de la Mer
Vitesse normale	12	10	10
Vitesse de combat	24	20	20
Equipage	aguerri	aguerri	aguerri
Pénalité par banc de Nage endommagé	1/4 de mouvement	1/3 de mouvement	1/3 de mouvement
Valeur d'abordage	6	3	5
Valeur d'éperonnage	–	–	–
Valeur de défense	–	–	–
Taille	4	2	4
Troupes de marine	4	2	8
Archers	8	6	2

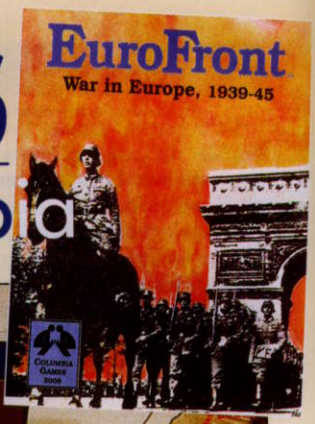


2 - Les informations historiques disponibles très fragmentaires laissent toute latitude aux joueurs pour adapter les deux scénarios, naval et *DBM*, proposés.

3 - Les sources mentionnent dans la flotte égyptienne, outre les navires de guerre, la présence d'au moins deux types de navires de commerce, réunis ici sous un seul.

LA STRATÉGIE DES BLOCS

La guerre en Europe selon Columbia



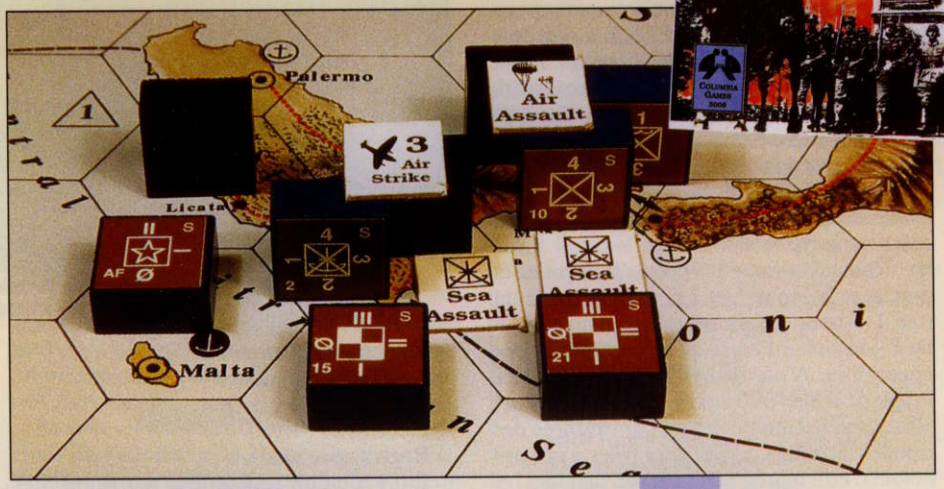
EN APPLIQUANT le principe de base du *Stratego* à ses jeux, Columbia Games apporte une solution originale et pratique à plusieurs problèmes inhérents aux simulations historiques traditionnelles.

Stéphane MARTIN

La nécessité de dissimuler partiellement ou totalement à la vue de l'adversaire les unités non visibles ou non identifiées a toujours représenté un véritable casse tête pour les concepteurs de jeux d'histoire. Si l'informatique permet une reproduction aisée de ce facteur, il n'en est pas de même pour les jeux utilisant les supports classiques du papier et du carton. De nombreuses méthodes sont ainsi utilisées avec plus ou moins de succès : placement des pions face lisible retournée et donc cachée à la vue de l'adversaire, interdiction d'examiner des piles constituées de plusieurs pions, utilisation de pions de « corps d'armée » ou de « task force » représentant un groupement d'unités placées elles sur des aides de jeu dissimulées, apport d'un arbitre permettant d'organiser des mouvements secrets... Chacune de ces solutions présente hélas aussi souvent l'inconvénient d'alourdir la simulation.

Depuis maintenant déjà une bonne douzaine d'années, Columbia Games a résolu une bonne partie du problème en reprenant le bon vieux principe du *Stratego*. Et effectivement, sur la surface d'un jeu de cet éditeur, il nous est donné de découvrir, en lieu et place des traditionnels pions plats et cartonnés utilisés dans la plupart des jeux de simulation historique, un ensemble de blocs de bois disposés debout sur la surface de jeu. De cette manière, les coordonnées détaillant les caractéristiques des unités demeurent camouflées à la vue de l'adversaire tout en préservant le confort de lecture du joueur assumant le commandement de ces forces. Cette première astuce se complète d'une autre trouvaille. En effet, comme dans bon nombre d'autres simulations, la plupart des unités peuvent subir des pertes en cours de partie. Mais au lieu de retourner un pion sur une face « réduite », d'utiliser des marqueurs de pertes ou encore d'annoter ces réductions sur des feuilles volantes, il suffit ici tout simplement de basculer le bloc afin que la nouvelle valeur de l'unité représentée apparaisse au sommet de la pièce de bois... Il suffisait d'y penser !

Quelque soit la période historique traitée, l'ensemble des simulations proposées chez cet éditeur canadien repose ainsi sur le principe de ces blocs de bois posés à la verticale.



Débarquement en Sicile. Outre les blocs destinés à représenter les unités combattantes et les quartiers généraux, des pions sont utilisés pour signaler, entre autres événements, les assauts amphibies, les appuis aériens ou encore les attaques aéroportées. Les QG ne sont retournés à la vue de l'adversaire que lorsqu'ils sont activés.

EURO FRONT ET CIE

Les quatre simulations consacrées à la reproduction au niveau opérationnel et stratégique de la seconde Guerre mondiale en Europe et en Afrique du Nord forment l'incontestable série « fleuron » de cet éditeur. *East Front* (et son extension *Volga Front*) reproduisent évidemment les opérations sur le front de l'est. *West Front* couvre lui le front occidental y compris l'Italie et les Balkans, *Med Front* reproduit la péninsule ibérique ainsi que l'Afrique du nord depuis le Maroc jusqu'à l'Egypte. Enfn, *Euro Front* propose tout le matériel permettant, d'une part, de relier les trois simulations précédentes pour une simulation de l'intégralité de la 2e GM sur le théâtre européen et nord-africain et, d'autre part, des blocs reproduisant les unités françaises de 1940 ainsi que celles de nations dites « mineures » : Belgique, Pays Bas, Pologne, Roumanie... Le tout se complète encore de règles politiques et diplomatiques organisant, entre autres facteurs, le comportement et l'alignement des pays mineurs par rapport aux puissances majeures ou encore l'entrée en guerre des USA. *Euro Front* n'est donc pas un jeu complet en soi, mais une simple extension alors que chacune des trois autres boites constitue bel et bien une simulation autonome.

« GRAND OPÉRATIONNEL »

Lorsqu'on ouvre les boîtes de ces jeux, on découvre un matériel de qualité avec des surfaces de jeu en carton assez rigide et de solides blocs de bois sur lesquels il faut apposer des autocollants illustrés par la représentation des différentes unités. On trouve tout de même quelques pions utilisés ici en tant que marqueurs : raids aériens, têtes de pont, ravitaillement, parachutages, traversées de cours d'eau...

Chaque « bloc » (on ne parlera plus ici de pions) représente généralement un corps d'armée ou une armée. Les différentes armes sont présentes : infanterie, blindés, unités mécanisées ou de forteresse, cavalerie, infanterie de montagne, parachutistes. D'autres blocs servent encore à représenter des quartiers généraux au niveau de l'armée voire même du groupe d'armées. Une telle échelle de représentation des unités, combinée au fait que chaque hexagone représente une surface de plusieurs milliers de kilomètres carré — cinq hexagones suffisent à représenter la Sicile — donne l'impression au joueur d'être en présence de simulations de niveau stratégique. Mais, comme nous le verrons plus loin, il peut se passer beaucoup de choses à l'intérieur de chaque hexagone. Le terme de « grand opérationnel » semble dès lors mieux approprié pour définir le niveau de la simulation. Outre des traditionnelles nuances dans les types de terrain, la carte se complète encore de la représentation de centres économiques, sources de revenus, des éléments essentiels pour, parmi d'autres actions, la reconstitution et la reconstruction des unités et des quartiers généraux. Ces revenus peuvent encore s'accroître grâce à des ressources « hors cartes « (en provenance, entre autres, des colonies françaises et britanniques, de la Sibérie ou encore des Etats-Unis).

L'ensemble s'articule sur un découpage assez classique de chaque tour de jeu. Chacun d'entre eux simule l'écoulement d'un mois mais se subdivise encore en deux phases d'action représentant chacune 15 jours d'opération. Les phases de chaque joueur sont clairement segmentées, il n'est en effet nullement question ici de mouvements de réaction ou d'activation alternée des formations des deux camps.

LES ESSENTIELS QG

Sur ce « squelette » somme toute sans surprise viennent tout de même se fixer des mécanismes nettement plus spécifiques. Outre la matérialisation originale des unités, de nombreux points particuliers sont à mentionner. Les quartiers généraux constituent des centres nerveux absolument vitaux pour le fonctionnement des armées. Chacun de

ces QG est doté d'une « valeur de commandement » (variant entre 1 et 3 points). C'est par la seule utilisation de ce potentiel qu'il est possible d'activer et donc de déplacer les unités combattantes. Le principe est assez simple : moyennant la dépense d'un point de commandement, un QG peut activer et soutenir toutes les unités se trouvant dans un rayon d'action égal à son potentiel du moment – 3 points de commandement donne ainsi la possibilité d'activer des unités situées jusqu'à 3 hexagones de distance. En dépensant un deuxième point, il est même possible d'activer des unités deux fois consécutivement lors d'une même phase afin d'organiser de vastes mouvements d'exploitation. Mais attention, d'une part, les capacités de mouvement des QG se révèlent assez faibles. Dès lors, les corps mécanisés trop entreprenants s'exposent à un isolement rapide. D'autre part, d'activation en activation, le potentiel d'un QG s'affaiblit (avec donc un rayon d'action de plus en plus faible...). Bien entendu, lors des phases de « reconstitution », il est possible de reconstruire le potentiel de ces quartiers généraux. Mais ces reconstitutions se révèlent gourmandes en ressources économiques. En usant trop rapidement les capacités d'activation de leurs QG, les joueurs imprévoyants peuvent donc rapidement se retrouver avec des unités condamnées à l'inaction. Ces mécanismes permettent en outre de bien mettre en évidence les différences existant entre les nations dotées d'un potentiel économique confortable (l'Allemagne entre 1939 et 1941, les USA et l'URSS à partir de 1943) face à des nations moins bien pourvues (les belligérants de la guerre d'Espagne, l'Italie, l'Allemagne à partir de 1944...). La météo influence également les capacités des QG. On le constate essentiellement lors des terribles hivers russes. De même que la reconstitution des QG situés en Afrique du Nord coûte plus cher par la faute de voies de communication précaires (le désert) ou dangereuses (la Méditerranée).

Le potentiel des QG intervient encore lors de la détermination de l'appui aérien disponible. Ainsi, s'il est activé, un QG doté d'une valeur de commandement égale à 2 points peut fournir un appui aérien d'une capacité de 2 sur un hexagone situé à 2 hex. ou moins... Enfin, l'activation de quartiers généraux suprêmes (OKH, OKW allemands, SHAEF américain, Stavka soviétique) permet la mise en œuvre de mouvements stratégiques, d'un appui aérien à longue distance ou encore le déplacement d'un nombre limité d'unités situées n'importe où sur la carte .

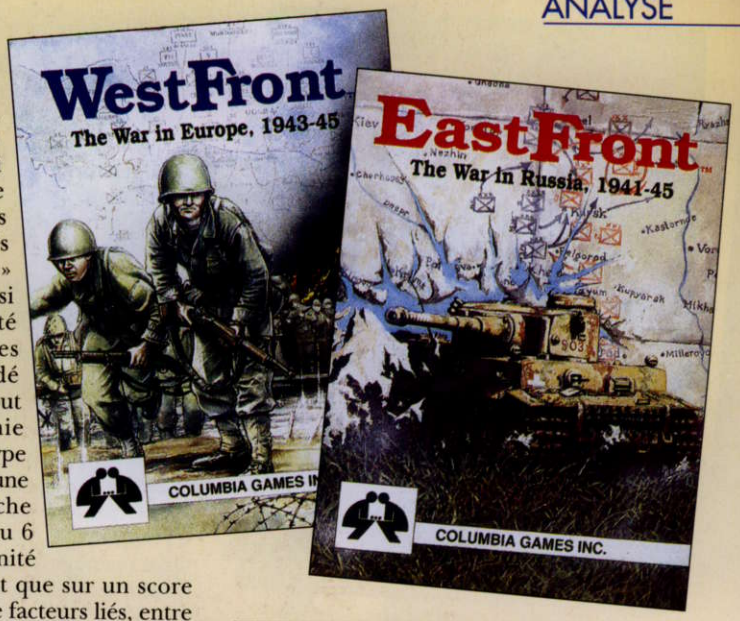
Les mouvements des unités s'effectuent de manière assez classique avec, entre autres, la prise en compte de la nature du terrain traversé et de la météo. Toutefois il est ici possible d'entrer dans un hexagone déjà occupé par des unités ennemies. Et pour cause, les combats ne se disputent qu'entre unités ennemies situées sur la même case... L'entrée et la sortie d'un hex. déjà occupé par l'ennemi font l'objet de limitations dépendant de la nature du terrain et de l'éventuelle présence de cours d'eau. Ainsi, une seule unité peut franchir le côté d'un hex. de forêts ou de montagne.

La procédure des combats est spécifique aux jeux de chez Columbia Games. Lorsque des unités ennemies se retrouvent sur le même hex., il y a donc bataille. Après la résolution des effets de l'éventuel appui aérien, pour chacune de leurs unités, les joueurs lancent un nombre de dés égal au nombre de « pas » de l'unité (on lance ainsi deux dés pour une unité dotée de deux pas). Les chances pour chaque dé d'infliger un « coup au but » à une unité ennemie varient en fonction du type de l'unité. Ainsi, le dé d'une unité blindée fait mouche sur un score égal à 5 ou 6 alors que celui d'une unité d'infanterie n'y parvient que sur un score égal à 6. Un ensemble de facteurs liés, entre autres, au terrain et aux conditions atmosphériques peut évidemment modifier l'efficacité de chaque lancer. Les coups au but se traduisent en « pas » de pertes infligés aux unités ennemies[1]. Autre facteur crucial, l'absence de tout QG actif et situé à portée utile divise par deux les éventuelles pertes infligées à l'adversaire.

Tout un ensemble d'autres mécanismes organise les débarquements, la supériorité navale sur différents secteurs de mer et d'océan, les traversées de cours d'eau, les parachutages, l'influence de la météo et des forteresses, le ravitaillement des unités, etc. Dans l'ensemble de ces domaines, on retrouve une certaine « routine » commune à d'autres simulations de même niveau. L'accumulation de tous ces facteurs nous met insensiblement mais sûrement en présence de simulations dotées d'un niveau de sophistication non négligeable. Il est également à remarquer le traitement assez abstrait de la guerre aérienne et surtout maritime. Columbia Games persistant en outre à proposer des livrets de règles non dépourvus de quelques points obscurs ou ambigus et régulièrement complétés par divers errata, cette famille de jeux est donc susceptible de quelque peu dérouter les joueurs inexpérimentés.

NOUVELLES SENSATIONS

Néanmoins, par la simple grâce de la dissimulation des caractéristiques essentielles des unités, cet ensemble de mécanismes offre surtout aux joueurs des sensations réellement inédites. La performance se révèle d'autant plus remarquable que l'introduction de cette donnée si importante a pu être réalisée sans alourdissement supplémentaire du jeu. Au contraire, avec le système proposé ici, les joueurs peuvent aborder la simulation d'une façon tout à fait nouvelle et, par certains côtés, probablement aussi plus réaliste. Finis les calculs incessants et les mouvements aussi fantaisistes qu'irréalistes avec un œil rivé sur une table de résolution des combats à la recherche du trop célèbre « rapport de force idéal ». Cette incertitude stratégique permet surtout de placer les joueurs dans un contexte psychologique assez proche de celui vécu par les commandements suprêmes de l'époque, souvent dépourvus d'informations vraiment précises sur le dispositif et donc les intentions exactes de l'adversaire. Est-ce que ce « bloc » représente une unité d'infanterie déjà affai-



COLUMBIA GAMES
LA COLLECTION COMPLETE

Cet éditeur canadien a toujours eu l'excellente initiative de continuer à éditer la plupart de ses simulations, y compris les plus anciennes. Quelques remises à jour permettent en outre de faire évoluer les mécanismes de certaines de ces simulations. L'ensemble de ces jeux repose sur le même principe: une utilisation de blocs de bois posés verticalement sur la surface de jeu. Avec quelques variantes, on retrouve également d'autres points communs dans la résolution des combats, le rôle des quartiers généraux, l'activation des unités, etc.

Rommel in the Desert : avec une échelle de jeu plus détaillée que dans *Med Front*, cette simulation propose un aperçu plus minutieux des opérations en Afrique du Nord depuis l'offensive italienne de 1940 jusqu'à la bataille d'El Alamein fin 1942.

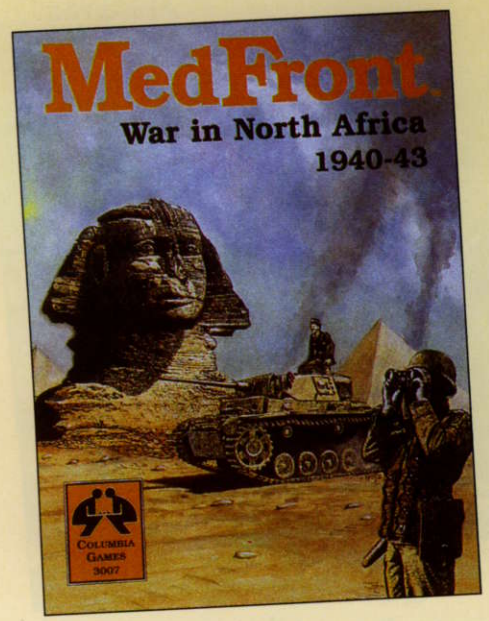
Bobby Lee - Sam Grant : Columbia Games s'est également attelé à la simulation de la guerre de Sécession. *Bobby Lee* traite des opérations sur le théâtre de l'Est alors que *Sam Grant* reproduit lui le théâtre occidental, autour du Mississipi. La résolution des batailles s'effectue au niveau « grand tactique » sur un plateau séparé.

Napoléon : Il s'agit déjà d'une troisième édition pour cette simulation plaçant les joueurs au coeur de la Campagne de Belgique en juin 1815 . Elle est hélas pénalisée par quelques mécanismes simplistes aptes à choquer les puristes, et ils sont nombreux, de cette période et ce même si les batailles sont ici aussi résolues à un niveau « grand tactique ». Reste tout de même, encore et toujours, une excellente simulation des incertitudes quant à la valeur et au positionnement exacts des forces ennemies...

Victory - The Blocks of War : C'est le petit dernier de la série. Cette simulation ne reproduit pas un événement historique mais offre des cartes géomorphiques et des unités généralistes quoique d'inspiration très 2e GM. Avec des mécanismes de jeu simplifiés, de nombreux scénarios et la possibilité de se construire des armées sur mesure à l'aide d'un budget, le tout vise un plus large public. Cette démarche n'est pas sans rappeler celle du jeu de plateau *Grands Stratèges* ou encore celle du logiciel *Panzer General*.

Quebec 1759 - War of 1812 : Il s'agit là de deux simulations aux thèmes plus spécifiquement « canadiens » puisque le premier traite des combats qui opposèrent Anglais et Français pour le contrôle de ces territoires lors de la Guerre de Sept Ans alors que le deuxième s'attarde sur le conflit qui vit la jeune nation américaine en découdre avec les Anglais dans cette même région. Contrairement aux autres simulations déjà citées , ces deux ci ne figurent plus au catalogue de Columbia Games.

1 - Columbia Games s'est largement inspiré de ces mécanismes pour la résolution des combats dans ses jeux de « cartes à collectionner », *Dixie* et *Eagles*.



blie ou, au contraire, un redoutable corps blindé à pleine force ? Ou sont les QG adverses ? Sur quel potentiel logistique ces derniers peuvent ils s'appuyer pour soutenir leurs unités ? Ce calme sur le front annonce -t-il une vaste offensive de l'ennemi ou bien est-ce son potentiel qui est vraiment à bout de souffle ?

Toutes ces incertitudes sont renforcées par une disposition initiale des unités assez libre ainsi que par des reconstitutions d'unités et une mise en place des renforts entourées d'un certain niveau de secret. De quoi envisager la mise sur pied de gigantesques surprises stratégiques difficilement imaginables avec de plus traditionnelles simulations de niveau opérationnel ou stratégique non informatisées.

Au prix d'une certaine complexité dans la mise en œuvre de plusieurs de leurs mécanismes, les jeux édités par Columbia Games permettent une approche originale de la simulation historique Il s'agit surtout d'une alternative intéressante à quelques principes parfois trop routiniers engendrés par des jeux plus classiques.

BIEN ABORDER LA SÉRIE

Quelques recommandations peuvent se révéler utiles pour les candidats désireux d'aborder cette série. *East Front* est le jeu qui se prête probablement le mieux aux échelles de jeu et aux mécanismes proposés. *West Front* se révèle plus complexe car entrent en jeu de multiples règles parfois bien abstraites pour simuler, entre autres, les rapports de force navals ainsi que les multiples opérations amphibies qui marquèrent le théâtre ouest-européen. De par les échelles de jeu, *Med Front* propose les scénarios les plus faciles et les plus rapides à jouer. En contre partie, les scénarios nord-africains manquent parfois de précision (à la hauteur d'El Alamein, le théâtre des opérations fait à peine deux hex. de large par exemple). On mentionnera tout de même un intéressant scénario sur l'opération Torch (le débarquement américain en Afrique du nord) et ses suites (comportement des forces de Vichy, bataille pour la Tunisie). Grâce à la carte reproduisant la péninsule ibérique, *Med Front* propose en guise de bonus une convaincante simulation de la guerre d'Espagne avec la représentation des différentes forces armées de ce conflit (républicains, nationalistes, légion, milices régionales, brigades internationales) et la mise en œuvre de quelques bonnes règles d'ambiance (intervention des puissances étrangères, blocus des ports, rôle des milices, capacités économiques limitées, etc).

Outre les traditionnelles campagnes, chacune de ces trois boîtes offre une multitude de scénarios jouables en une soirée et reproduisant des périodes plus limitées – généralement six mois – des affrontements.

Enfin, *EuroFront* permet de lier les trois précédentes boîtes. Il est à réserver aux joueurs maîtrisant déjà suffisamment bien les mécanismes de base proposés dans les autres simulations En outre, malgré l'apport de règles destinées à simuler les facteurs économiques, politiques et diplomatiques, *Euro Front* propose de nombreux mécanismes abstraits (guerre navale, bombardements stratégiques, etc...) pas toujours aptes à vraiment concurrencer quelques classiques traitant du même sujet (*World in Flames* ou *Advanced Third Reich* pour ne citer qu'eux). ❐

SÉRIE EURO-FRONT

Qualités : utilisation intelligente et originale des principes du « Stratego « pour offrir une simulation convaincante et pratique des problèmes d'identification du dispositif ennemi rencontrés au niveau stratégique. Ensemble de mécanismes offrant aux joueurs la réelle sensation d'assumer des fonctions correspondant à celles du commandement suprême d'une armée avec ses possibilités mais aussi ses limites. Nombreux Scénarios, très variés en difficulté et en longueur

Défauts : quelques mécanismes (sur l'utilisation de la marine par exemple) parfois un peu trop abstraits et/ou pas toujours faciles à assimiler. Echelles de jeu pas très appropriées à certains théâtres d'opération. Règles grand-stratégiques souvent moins consistantes que celles proposées dans d'autres simulations concurrentes.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 450F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 450F
ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eckmül 320
Friedland 320
Revolution 320

JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 150
Charges 152
Dien Bien Phu 139
Friedland 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
Kursk 218
Kharkov + Rostov 275
Little Big Horn 260
Moskva 218
Cry Havoc 210
- Croisades 250
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médievale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Solférino 139

ORIFLAM
Afrika 275
Alexandria, 1801 285
Les Ailes de la Gloire 256
Nach Frankreich 369
Africa 1880 369
Montjoie! 299
➤Les 6 Jours de Gloire 229

DIVERS
Hohenlinden 129

EN ANGLAIS

ADG
World in Flames Deluxe 895
- WiF, Deluxe Maps 190
- WiF, Deluxe Rules 140
- WiF, Deluxe Update 375
- Africa Aflame 139
- Africa / Asia Aflame Combo 210
- Planes in Flames 175
- WiF, Annual 94/95 140
- Fatal Alliances 185
- WiF, Annual 98 199

ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 165
Invasion of Italy 309
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 169
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 289
Red steel - Clash of armor Kishin 289
Great War at Sea : Mediterranean 289
• - Great War at Sea : North & Baltic 495
• - Great War at Sea : Plan Orange 305

AVALON HILL
A.S.L. Solo Rules 245
Advanced Squad Leader N.D
- Yanks 305
- Beyond Valor 299
- Panatrooper 215
- Partisan 175
- West of Alamein 379
- Hollow Legions 190
- Last Hurrah 175
- Code of Bushido 299
- Gung Ho 415
- Croix de Guerre 265
- Kampfgruppe Peiper II 299
- ASL Annual 91 105
- ASL Annual 92 115
- ASL Semi Annual 93 A 70
- ASL Semi Annual 93B 70
- ASL Annual 96 125
- ASL Annual 97 175
- ASL Classic 105
- Pegasus Bridge 255
Squad Leader 225
- Cross of Iron 190
- Crescendo of doom 225
- GI Anvil of Victory 315
Advanced third reich N.D
- Rising Sun 380
Afrika Korps 220
Age of Renaissance 415
Air Force Dauntless Combo 299
Anzio 265
Atlantic Storm 205
Attack subs 190
B17 175
Bitter Woods 215
Break out : Normandy 225
Britannia 190
Colonial Diplomacy 415
Empire in Arms 299
Fire Power 265
Flat Top 375
Flight Leader 205
Geronimo 295
Gettysburg 180
Guadalcanal 265
Guerilla 190
Hannibal 275
Here Comes the Rebels 225
History of the World 295
Israeli Defence Force (IDF) 285
Kremlin 150
London's Burning 265
Luftwaffe 225
Maharaja 225
Midway 190
Mustangs 245
Napoleon's battles 190
New World 299
Oh Yo Richmond 190
Panzerblitz 225
Panzerleader 199
Patton's Best 225
Raid on Saint-Nazaire 245
Roads to Gettysburg 220
Richtofen's War 265
Siege of Jerusalem 159
Son of D-Day 265
Stonewall in the Valley 265
Stonewall Jackson's Way 109
Storm over Arnhem 379
Successors 225
Tac Air 190
Tactics II 265
Thunder at Cassino 199
Turning Point Stalingrad 210
We the People 299
Wooden ships & iron men 190

VICTORY GAMES
Across Five Aprils 225
Carrier 265
Civil war 190
Desert Shield Expansion 69
Flashpoint Golan 349
France 44 114
NATO 150
Omaha Beachhead 135
Open fire 245
Pacific War 370
Second Fleet 265
Silver Star (Ambush) 190
Shell Shock 265
Third Fleet 270
Tokyo Express 270

CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 305
Autumn of Glory (Chickamauga) 295
Battle of the Bulge (livre) 245
Borodino '41 225
Campaign of Robert E. Lee 299
Chancellorsville 275
Clash of Armour 139
- From Golan to Sinai 150
- Rommel's Battles 139
Command at Sea 455
- Rules 139
- Scenario 105
- Ship data 130
- Counter Sheets 105
- Referee's Guide 65
- Player's handbook 35
- No sailor but a foal 199
- Supermarina II 139
Supermarina I 379
- Scenarios 110
- Data annexes 130
- Counter Sheets 115
Flint & Steel 265
From Valmy to Waterloo 225
- Battles of French Revolution Vol.1 139
Harpoon 4th Edition 420
- Data Annex 155
- Player's Handbook 65
- Naval Review 1997 150
- Sea of Dragons 350
- White Ensign 145
Home Before Leaves Fall 795
Iena 299
Kalh, Fredrick's first defeat 299
La bataille d'Albuera 270
La bataille de Coruña 330
La bataille deLes Quatre Bras 299
La bataille de Mont St. Jean 299
- Mont St. Jean Deluxe 640
La bataille de Ligny 450
La Bataille de Wavre 225
Lee Takes Command 180
Leuthen 439
Marching through Georgia 145
Mississipi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 309
Operation Spark - Leningrad 295
Prelude to Disaster (WWII) 235
The Army of the Heartland 410
The King's War 270
The Speed of Heat 299
The War for the Union 289
War without Mercy 410
Zorndorf (7 years war) 299

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 340
East Front 450
- Volga Front 159
Napoleon - Waterloo 299
Quebec 1759 240
Sam Grant 370
Victory «the Blocks of War» 299
War of 1812 240
West Front 390
- Med front 270
- Euro Front 265

CRITICAL HIT (ASL)
- Platoon Leader (CHR 04) 89
- Soldiers of the Negus Deluxe 130
- Gembloux the Feint 179
- Kellam's bridge 175
- ASL '97 Pack «Aussie» 80
- Critical Hit magazine Vol. 4 #2 130
- Critical Hit magazine Vol. 4 #3 «97»145
- Euro Pack II» TheBulge 70
- Dzerhezinsky tractor work-platoon 189
- Shanley's Hill 209
- Euro Pack III - The Late War 75
- Critical Hit magazine Vol. 5 #1 125
- Euro Pack IV - North Africa 75
- Leathemeck II 79
- Rout Pack III 79
- All American : Gamers Guide 99
• Stonne 1940 219
• Pointe du Hoc 249

DECISION GAMES
Across Suez 99
Antietam Campaign 225
Battle for Germany 115
Battle for the Ardennes 285
Cobra 150
Blue and Grey 225
Emperor's First Battles 225
Empires at War 265
Firefight 265
Four battles of the Ancient World I 190
Four battles of the Ancient World II 265
Krieg 299
Leningrad 299
Lords of the Sierra Madre 270
Napoleon First Battle 330
Napoleon's Last Battles 299
Owet the Top 299
Rebels & Redcoats I 640
Rebels & Redcoats II 450
Seven Days Battles 225
Spies 180
Sun never sets 439
The '45 145
The Alamo 240
The Forgotten War (Korea) 345
Thirty Years War Quad 295
War of the Rebellion 410
World War One 270

FRESNO GAMING ASSOCIATION
Bastogne 299
Defiant Holland 289
Kasserine 410
Remagen 299
War for the Motherland 340

THE GAMERS
A Raging Storm 450
April's Harvest 159
Crusader 299
Force Eagle's War 240
Gaines Mill 370
GD '41 299
Hunters from the Sky 240
Matanikau : Guadalcanal 42 390
No Better Place to Die 270
Stalingrad Pocket II 265
This Hallowed Ground 355
Tunisia 299
Yom Kippur

GAMES USA
Eagles of the Empire : Borodino 265
Eagles of the Empire : Friedland 1807 265

GDW
Bloody Kasserine 135
Harpoon N.D.
- Battles of the 3rd WW 55
- Data Annex 85
Phase Line Smash 225
Race for Tunis 135
Valley & Bayonet - rules 99
- Great Battles of American 125

GMT
"1863" 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 225
Barbarossa 415
Battles for North Africa 299
Britain Stands Alone 220
Consul for Rome (SPQR) 285
• Conquest of Gaul (Caesar) 150
Crisis : Sinai 1973 225
Diadochi (Alexander) 225
Dictator (Caesar) 265
Eighth Air Force 265
Great Battles of Alexander 190
Invasion! Norway 1940 299
Invasion : Sicily 335
Julius Caesar 105
Jugurtha (Caesar) 380
Lion of the North : Breitenfeld 210
Lost Victory 225
Operation Mercury : Crete' 41 289
Operation Shoestring-Guadalcanal 225
Phalanx (Alexander) 265
Player's Guide to SPQR 190
Pyrrhic Victory (SPQR) 150
Saratoga 299
Silver Bayonet 225
Typhoon 150

GRD
A Winter War 265
Balkan Front 265
For whom the bell tolls 115
March to Victory 299
Second Front 105
The Urals 335
War in the Desert 140
War of Resistance 109
230

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 109
All Quiet on the Western Front 360
• Clash of the Titans : Kursk 43' 295
Eastwall : Battle for the Dnepr 299
Fields of Glory 255
Iron Bottom Sound II 345
Piercing the Reich 345
Triumphant Fox 265
Triumphant Return : Liberation 290
Turning the Tables 295
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 299

OMEGA GAMES
Victory in Europe - 2nd Edition 895
Carrier War 299
Desert Victory 150

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 230
Napoleon at Bay 225
The Emperor's War, 1805-1815 265

QUANTUM PUBLICATIONS
Tactica Ancients Rules 135
- Tactica supplement 99
Tactica Medieval Rules 125
Spearhead WWII armor rules
- Across the sands - scenarios 299
- Crossfire - scenarios 145
- White Star Rising - scenarios 225

WEST END GAMES
Against the Reich 415
Air & Armor 299
Air-Cav 220
Soldiers 115
Tank Leader - Western Front 430

WRG
De Bellis Renationis (VF) 295
De Bellis Fantasticus 120
DBM Army Lists 3 145
Seven Years War Army Lists 265

W.W.W.
"1944" : The Second Front 695
Aces High : War in the air 239
American Aces 335
Army Group Center 105
Barbarians 380
Battle of the Alma : Crimean War 210
Blitzkrieg in the South 225
Blood and Iron : Franco-Prussian War 245
Campaigns of the Civil War : 2 in 1 140
Crimean Shield 650
Duel for Kharkov 255
Fury on Champlain 150
Give me Liberty 380
Ironsides - Irish Rebellion
Lawrence of Arabia
Long Lance & Henderson : Guadalc. 285
Modern Naval Battle III 299
Napoleon at Austerlitz 445
Napoleon's Later Battles I 695
Raid on Richmond 835
Royalists & Roundhead II 130
Royalists & Roundhead III 650
Run silent, run deep 759
Salvo
Salvo II 295
Scratch One Flat Top 345
Sink the Bismark 325
Spires of the Kremlin 269
Spitfire : War in the Air 330
S.S. Amerika 299
Tarawa 265
The Last Blitzkrieg 265
Tide of Fortune 285
To the Far Shore 239

XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 265
Longstreet Assault 150
Seakrieg 4th ed. 230
Shushi Jalapeno War 225
This Allowed Ground
World at War (Axis & Allies)

XTR (COMMAND PUBLISHING)
Back to Iraq 365
Black Gold 385
Fateful Lightning 385
Mississipi Banzai 155
Seven Seas of Victory 150
Smitherens - End of WWII in Europe 160
Victory in Normandy 175
Wahoo 119

DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 119
Ace of Aces Flying Machines 140
Ace of Aces Balloon Buster 95
Axis & Allies 190
- Central Powers (A&A Variant) 190
- New World order (A&A Variant) 190
Bastogne or Bust 190
Blood & Iron - Bismark's Wars 225
Bloodiest Day (Antietam) 299
Bloodiest Day (Antietam) 259
Blow Bugles Blow 259
Chosin (Korean War) 140
Dambusters 225
Fields of honor (Historical Rules) 125
Fire & Fury Civil War Rules 175
- Great Western Battles 159
- Great Eastern Battles 119
Gettysburg, 3days in July 119
Morsecode 299
• - Triumph & Fall of the Desert Fox 280
Rebel Yell 225
Senko, Napoleonic Rules 245
The battle for Dresden, 1813 295
The Legend Begins - Afrika 135
They Met at Gettysburg 225
Warhammer Ancient Battles 265
Wingleader 240
Wings (2nd Ed.) 185
299

MAGAZINES
Command 21, 24, 25, 26 180
Command 29 ou 30, 31, 32 155
Command 34 (Death & Destruction) 195
Command 35 (Mason/Dixon) 225
Command 37 (Mukden) 180
Command 38 (Great War In Near East) 225
Command 39 (Strike North) 225
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 250
Command 41 (Battle of the Bulge) 210
Command 42 (Hell before Night) 159
Command 43 (Chattanooga) 185
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 210
Command 47 (Perfid. Albion & Attila) 415
Command 48 (Tomorrow the World) 299
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 380
Command Post Quaterly # 4ou 5, 6, 8 195
Command Post Quaterly # 10 225
Command Post Quaterly #14 225
Europa News #6 ou 9, 10, 11, 12, 18 240
Europa News #19 ou 20, 23, 42 275
Europa News #45 225
Europa News #41 ou 48, 49, 50, 54, 55 265
Strategy & T. #120 ou 133, 140, 143,147 175
Strategy & T. #148 ou 152 à 156 345
Strategy & T. #158 ou 159, 160 259
Strategy & T. #161 ou 162,166,167,168 240
Strategy & T. #171 ou 172,174,175,176 365
Strategy & T. # 179 ou 180, 182,183 385
Strategy & T. # 184 ou185, 187 190
Strategy & T. # 188 (Kiev + Rostov) 155
Strategy & T. # 191 (Sea Devils) 150
Strategy & T. # 192 (Great War) 150

JEUX DE CARTES
Dixie : Bull Run 105
Dixie : Shiloh 150
Dixie : Shiloh Full Set 55
Dixie : Gettysburg 649
Eagles : Waterloo 59
Eagles : Waterloo Full Set 55
Echelon of Fire / Fury Starter 485
- Echelon of Fire / Fury Booster 65
Pacific Campaign Starter 65

« ➤ » indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 29/09/98et le 24/11/98 sont indiquées par un « ★ » N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock

LES TROUPES D'ASSAUT DU 6 JUIN

- ***US Navy*** **: navires de guerre, Scouts and raiders, démineurs NCDU, équipages de Landing Craft, Beach Battalions et Seabees**
- ***US Army*** **: Assault Training Center, troupes d'assaut, Rangers, chars amphibies, Regimental Combat Team, génie d'assaut, brigades spéciales du génie, codeurs comanches, génie d'aviation, unités portuaires.**

- **288 pages**
- **plus de 500 photos noir et blanc et couleurs d'époque**
- **légendes détaillées**
- **ordres de bataille**
- **cartes en couleurs**
- **toutes les péniches de débarquement**
- **plus de 15 GIs inédits en couleurs (Army, Navy, Rangers, Marines, etc.)**
- **Détail des marques de casques, du matériel de démolition, du gilet d'assaut, etc.**

AMERICAN SPECIAL UNITS IN NORMANDY

- ***U.S. Navy*****: Battleships, Scouts and raiders, NCDUs, Landing Craft crews, Beach Battalions, Marines and Seabees**
- ***U.S. Army*****: Assault Training Center, Assault troops, Regimental Combat Team, Rangers, DD tanks, Gap Assault teams, Engineer Special Brigades, Comanche code talkers, Aviation Engineers, Port units and much more !**

- **288 pages**
- **over 500 BW & color period pictures**
- **detailed captions**
- **orbats**
- **color maps**
- **color drawings of all landing craft**
- **over 15 color studio reconstructions (Army, Navy, Rangers, Marines, etc.)**
- **helmet markings, assault vest, demolitions, weapons and special equipment.**

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de : **Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 PARIS cedex 11.**
Tél. : (33) 01. 40. 21. 18. 20 – Fax. : (33) 01. 47. 00. 51. 11.

Disponible à partir du 10 novembre dans les principales librairies de France, à la **librairie A & C : 19, avenue de la République, 75011 Paris** ou par correspondance, à nos bureaux *(utiliser ce coupon commande)*

Je désire recevoir.....exemplaire (s) de

❒ **JOUR-J à l'aube**
Les troupes d'assaut américaines en Normandie
au prix unitaire de **250 F + 35 F de port soit 285 F franco***

* NB : le tarif indiqué dans notre précédent numéro, avant parution de l'ouvrage, est annulé et remplacé par le présent tarif.

Je joins mon paiement par :

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat

❒ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / ..... *Signature :*

I wish to order.....copy (ies) of

Un ouvrage
Histoire & Collections

❒ **SPEARHEADING D-DAY**
American special units in Normandy
(English language version) ***International rate (P&P included) 285 FF***

Nom *(Name)* .....**Prénom** .....

Adresse *(Adress)*.....

Code postal .....**Ville** *(City)* .....

Pays *(Country)* .....**Tél. :** .....

LE TOURNANT DE LA GUERRE

L'année 1943 sur le front de l'est

APRES deux années de terribles défaites et des pertes énormes, l'année 1943 voit l'armée rouge prendre le dessus sur la Wehrmacht et entamer la reconquête des territoires perdus. Loin d'avancer comme un « rouleau compresseur », les forces de Staline s'adaptent aux conditions de la guerre moderne avec de grandes unités mobiles et des tactiques sophistiquées.

Par Frédéric GUELTON
et Philippe NAUD

« *Nous sommes forts devant Moscou, puissants sur la Volga et invincibles sur l'Oural* », aphorisme attribué à Alexandre Ier, 1812

Le 22 juin 1941, l'URSS reçoit de plein fouet l'assaut brutal de la Wehrmacht partant conquérir « l'espace vital » cher aux théories nazies. La guerre prend dès lors une nouvelle dimension. Ce dessein mobilise pas moins de 75 % des moyens terrestres et aériens allemands, et l'Allemagne bat le rappel de ses alliés et satellites. Finlandais, Roumains, Hongrois, Slovaques et Italiens apportent leur contribution plus ou moins volontaire. On sollicite les « volontaires contre le bolchevisme » dans l'Europe occupée.

En fait, Barbarossa est plus une croisade idéologique qu'une entreprise militaire soigneusement planifiée. Hitler pense que « *la structure pourrie de l'édifice* » communiste va s'écrouler après les premières défaites. Faute d'une stratégie globale, il échoue devant tous ses objectifs : Moscou est un temps menacée, Léningrad difficilement assiégée, Rostov prise et vite perdue. Comment expliquer la fin des succès de l'Axe si ce n'est par une défense acharnée, les réserves russes, l'immensité des espaces, la boue et finalement l'hiver.

1942 voit une armée allemande diminuée et incapable de relancer un effort sur l'ensemble du front. Là encore la supériorité tactique des troupes de Hitler masque difficilement l'absence de stratégie cohérente. Le but ultime de la campagne d'été est le Caucase afin de s'emparer des puits de pétrole et de mettre un terme à l'aide alliée venant d'Iran. La ville industrielle de Stalingrad, sur la Volga, est un objectif secondaire. En fait, forte de son caractère symbolique, la cité de Staline devient un abattoir pour la puissante 6. Armee du général Paulus, mal protégée sur ses flancs trop étirés par les armées des pays satellites. Cette bataille quasi-mythique offre pour la première fois à l'armée rouge la possibilité de lancer une offensive d'encerclement avec toutes les chances de succès.

UN HIVER DECISIF

L'opération Uranus, qui débute le 18 novembre 1942, marque un tournant de la guerre. Elle permet d'encercler la 6e armée soit plus de 250 000 combattants de l'Axe. Pour la première fois, les Soviétiques possèdent l'initiative, repoussent les tentatives du général Manstein pour percer jusqu'aux troupes encerclées tout en mettant en pièces les forces alliées des Allemands : deux armées roumaines, une armée italienne et une armée hongroise sont laminées entre novembre et janvier !

Les T-34 foncent vers le Dniepr en ce début de 1943. La Stavka est bientôt persuadée de pouvoir détruire l'armée allemande avant la fin de l'année, c'est compter sans le génie de Manstein qui rétablit la situation en mars. ***Bataille sous Mozdoc, par F.P. Oussipenko. Nos remerciements à E. Micheletti pour les œuvres soviétiques présentées.***

Enfin, du 30 janvier au 2 février, c'est l'hallali à Stalingrad. Paulus préfère la capitulation au suicide à la grande fureur d'Hitler, le mythe de l'invincibilité allemande est brisée.

Plein d'optimisme et balayant toute prudence, la Stavka fixe alors des buts trop ambitieux à ses troupes fatiguées. Le front avance de plusieurs centaines de kilomètres vers l'ouest et les forces de la 1. Panzerarmee s'échappent de justesse du Caucase par Rostov. Malgré la défense du corps d'armée SS de Hausser, Kharkov tombe le 16 février (opération Etoile) et le Dniepr semble à portée de main ! Dans le même temps, le groupe mobile Popov est lancé vers la région du Donbas (opération Galop) afin d'isoler et d'anéantir les troupes allemandes retraitant depuis Rostov. Parallèlement, le Groupe d'armée (GA) Centre est attaqué dans la région de Koursk.

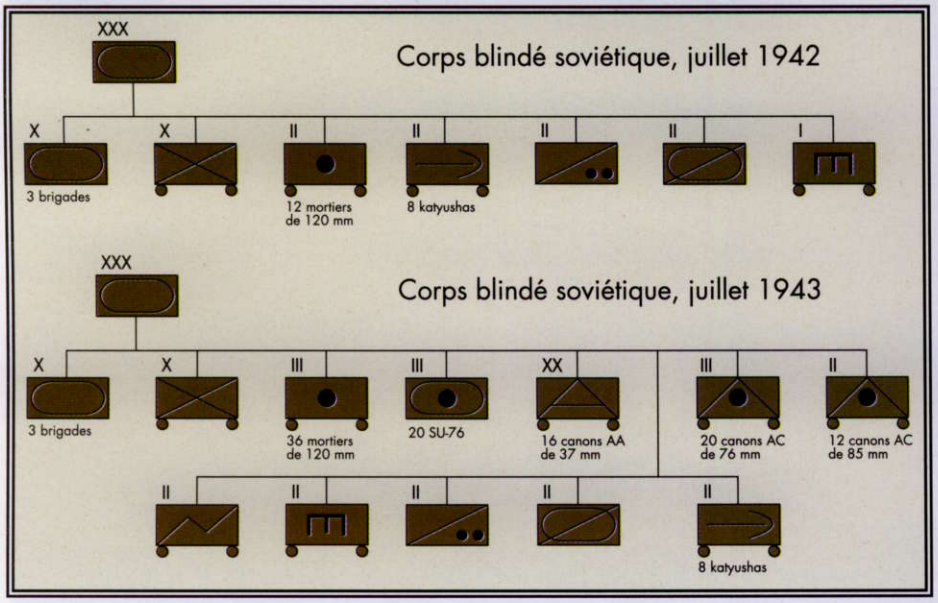
Mais l'armée rouge progresse dans des territoires dévastés avec des unités fatiguées et sans avoir les moyens logistiques d'une telle offensive. Les Allemands appliquent la politique de la terre brûlée et reculent en ordre sous la direction d'un chef exceptionnel. En effet, jamais peut-être les qualités de Manstein n'ont eu un tel impact direct sur le cours des opérations. Le chef du GA Sud garde la tête froide et le sens des réalités. En effet, le Führer donne l'ordre de tenir bon, croyant vaincre cette crise comme lors de l'année passée. Mais Manstein réussit à convaincre Hitler de céder un peu d'espace afin de raccourcir les lignes de ravitaillement et de gagner le temps nécessaire à la constitution de réserves. Il laisse les Soviétiques s'enferrer pour mieux les liquider par un retour offensif avant la boue du dégel. Il dispose de réserves mobiles avec le corps blindé SS, la division mécanisée Grossdeutschland et des divisions de Panzer expérimentées. Bien qu'affaiblies, ces unités sont en meilleure forme que les forces adverses : le 20 février, le général Popov annonce à ses supérieurs que « *Plus rien ne roule !* ».

Isolées, mal ravitaillées, réduites à une poignée de chars, les troupes de Popov sont encerclées et anéanties entre le 21 et le 24 février. Mais, pour la première fois, les prisonniers sont peu nombreux faute d'infanterie allemande pour bien clore les poches et la Stavka préfère la retraite à une défense sans esprit de recul qui offre la possibilité aux Panzer d'encercler et de liquider les Russes en détail. Comme chaque année, le dégel apporte la rasputitsa (« saison sans routes ») et ses étendues de boue. A la mi-mars, les Allemands arrêtent leur avance. Un énorme saillant s'est formé entre Orel, au nord, et Kharkov, au sud et centré sur la ville de Koursk. La nature accorde une pause de deux mois aux combattants.

LA SITUATION STRATEGIQUE AU PRINTEMPS 1943

Malgré la victoire de Manstein, la situation de l'Axe apparaît comme compromise. Pour la première fois, l'armée rouge a porté des coups très durs à ses adversaires. Une forte armée allemande a été anéantie et plusieurs autres divisions sont très affaiblies et doivent être dissoutes, comme les 22. et 27. Panzer. Les forces hongroises et italiennes sont écrasées. L'armée roumaine, « alliée » la plus puissante de la Heer (l'armée de terre allemande) est réduite à quelques divisions isolées avec la 17. Armee allemande dans la péninsule du Kouban, au nord-ouest du Caucase. L'Allemagne ne peut compter que sur elle-même.

Cependant, les autres théâtres font de plus en plus sentir leur importance jusque sur le front « de l'Est ». Ainsi, le raid anglo-canadien raté sur Dieppe d'août 1942 a suffisamment inquiété Hitler pour qu'il envoie plusieurs divisions en France par peur d'une inva-



sion. En novembre, lors du débarquement allié en Afrique du Nord, des forces réduites mais d'élite sont immédiatement envoyée en Tunisie. Naturellement, ces mouvements empêchent toute constitution de réserves stratégiques à l'est. Plus important encore est le rôle de l'aviation anglo-américaine. Le pont aérien vers l'Afrique du nord est tout aussi destructeur pour les Transportverbande de la Luftwaffe que celui en direction de Stalingrad. La défense du sol allemand coûte aussi cher. Les premiers raids américains sur l'Europe subissent de lourdes pertes mais aussi les chasseurs allemands : en juillet 1943, si 201 appareils sont abattus lors de l'offensive de Koursk, 335 tombent au dessus du Reich.

Enfin, l'aide alliée joue un rôle de plus en plus important auprès de l'armée rouge, bien que décriée, à l'époque de la Guerre froide par les historiens soviétiques. Si les chars et les avions envoyés ne sont pas toujours de bonne qualité, d'autres matériels et produits ont un rôle décisif. Les millions de conserves et les milliers de locomotives et de wagons permettent de pallier aux insuffisances logistiques russes. De même, les excellents véhicules de transport américains, anglais et canadiens fournissent enfin aux offensives de l'armée rouge la possibilité d'exploiter et de soutenir les percées de leur blindés.

Pas moins de 400 000 camions et près de 50 000 jeeps sont envoyés aux Soviétiques. Une marque comme Studebaker devient synonyme de camions en langage courant ! L'abréviation « USA », peinte sur les véhicules américains, est prise comme un encouragement par les Soviétiques qui croient qu'elle signifie, , en russe, « tuez ce fils de p... d'Adolf ». Si le « second front » se fait attendre, l'URSS n'est plus seule, à la différence d'une Allemagne de plus en plus isolée.

1943 : LE RENOUVEAU DE L'ARME BLINDÉE SOVIÉTIQUE

La période allant de novembre 1942 (contre-offensive de Stalingrad) à mars 1943 (succès allemand à Kharkov et création du saillant de Koursk) forme l'âge de raison de la doctrine d'emploi des forces mobiles de l'armée rouge. Les brigades blindées de 1941 ne remportent que des succès tactiques et les premiers corps blindés de 1942 sont gaspillés lors de l'offensive désastreuse de mai vers Kharkov. En revanche, pendant l'hiver 1942-1943, ces forces, mieux équipées, organisées et commandées, offrent aux Soviétiques leur première victoire stratégique avec l'encerclement de la 6e armée à Stalingrad.

Les désastres des années passées mettent en exergue un des points faibles de l'armée rouge, à savoir son impuissance à agir efficacement dans la profondeur du dispositif adverse. Ainsi, lors des offensives de l'hiver 1941-1942, les cavaliers, les partisans et les parachutistes engagés sur les arrières ennemis manquent de la puissance nécessaire pour chasser les Allemands des localités où ils sont retranchés alors que ceux-ci ont les moyens de lancer de vigoureuses attaques contre les éléments soviétiques infiltrés. Le renforcement des corps blindés à l'automne 1942, donne pour la première fois aux Soviétiques la possibilité de développer leurs théories d'avant-guerre sur la bataille en profondeur modifiées à la lumière des enseignements des combats.

Les corps blindés agissent maintenant de manière autonome à la manière des divisions de Panzer. Ils sont les groupes mobiles des armées et exploitent les brèches crées par les divisions d'infanterie pour emporter la décision en engageant les réserves adverses, en saisissant les points stratégiques et en poursuivant l'ennemi sans répit. Les détachements avancés formés par les groupes mobiles représentent la pointe extrême de l'offensive. Ils opèrent comme les corps blindés mais avant tout au profit de ces derniers. Construit autour d'un bataillon de chars voire d'une brigade blindée, les détachements avancés sont des formations dont la composition et le volume dépendent des circonstances. Commandés par des chefs dynamiques, ils précèdent parfois de plusieurs dizaines de kilomètres le gros des forces, profitant au maximum de l'effet de surprise mais risquant aussi d'être isolés et détruits en détail.

L'amélioration des moyens radios et du commandement au sein de l'armée rouge rend toutefois ces tactiques de plus en plus payantes. Lors de l'offensive lancée le 3 août sur Belgorod et Kharkov, les deux détachements avancés de la 1re armée blindée avancent de 30 kilomètres le premier jour. Eclairés par des reconnaissances blindées, ils sont suivis de sapeurs qui dégagent les itinéraires pour les deux corps engagés en premier échelon. Cependant, les détachements avancés perdent du temps et du matériel à engager des résistances isolées allemandes au lieu de les contourner. Affaiblis, la plupart d'entre-eux sont anéantis après le 11 août près de Bogodhukov par les contre-attaques des réserves ennemies dont plusieurs divisions SS. Toutefois, à la fin du mois, malgré ce succès tactique, les Allemands doivent entamer leur retraite vers le Dniepr.

Dans la poursuite, les détachements avancés jouent un rôle décisif, établissant plusieurs têtes de pont sur la rive occidentale du fleuve avant même l'arrivée des troupes adverses sur le « Mur de l'Est ». L'automne et l'hiver 1943 voient l'armée rouge, emmenée par ses forces mobiles, multiplier les offensives et arriver jusqu'à l'ancienne frontière polono-soviétique. La victoire ne fait plus de doute. Mais, l'opération qui retient le plus l'attention reste celle du détachement du lieutenant-colonel Filippov du 26e corps blindé. Au soir du 22 novembre 1942, son chef lui donne l'ordre de s'infiltrer dans les lignes germano-roumaines afin de saisir un pont sur le Don, 20 kilomètres plus loin. Le détachement, formé de cinq T-34, d'autos blindées et de deux compagnies d'infanterie transportées dans des camions allemands avance tous feux allumés, trompant ainsi l'ennemi sur sa nationalité. Arrivés à Kalach, Filippov et ses hommes prennent par surprise le contrôle du pont. Ils sont renforcés le lendemain par le reste du corps. Les Russes viennent de couper la 6e armée allemande de ses arrières. Après deux mois d'agonie dans le chaudron de Stalingrad, elle doit capituler au début de février 1943.

En définitive, l'hydre nazie n'a pas été écrasée par un rouleau compresseur; elle est morte percée par les pointes acérées des forces blindées soviétiques... ❐

L'HEURE DE VERITE DE LA MACHINE DE GUERRE NAZIE

Malgré les victoires de Manstein à Kharkov et dans le Donbas, le futur semble bien sombre pour les forces allemandes à l'Est. Les pertes de la campagne d'hiver rendent très défavorable le simple état des forces. Au 1er avril, la Wehrmacht aligne 2 732 000 d'hommes en 169 divisions dont 22 blindées, 1 336 chars et 6 360 canons, pour 5 792 000 soldats organisés en plus de 500 divisions et 300 brigades blindées, 6 000 chars et 20 000 canons pour l'armée rouge.

Un mince rideau de troupes, sans réserve stratégique, couvre le front. Ce problème d'effectif est particulièrement sensible dans les divisions d'infanterie : dès le printemps 1942, 69 des 75 divisions des GA Nord et Sud sont réduites à six bataillons avec des batteries de seulement trois pièces dans leurs régiments d'artillerie. En 1943, cette pratique devient générale. Les véhicules et même les chevaux se font rares et les nouveaux matériels comme les tubes antichars de 75 mm ne remplacent pas complètement les canons démodés de 37 mm ou de 50 mm. De plus, le potentiel humain est loin d'être utilisé de la meilleure façon. Ainsi, en 1942, le personnel surnuméraire de l'aviation est regroupé en 22 « divisions de campagne de la Luftwaffe » pour satisfaire les appétits de puissance de Goering et de ses généraux.

Ces unités paient durement leur inexpérience et l'incompétence de leurs cadres lors des combats de l'hiver. La crise des effectifs oblige même à des raccourcissements du front tel l'abandon du saillant de Rzhev en mars (opération Büffel). Pour ne rien arranger, la montée en puissance des Waffen-SS cause des tensions et des blocages supplémentaires aux échelons les plus élevés. La structure byzantine des forces armées du Reich est une gêne supplémentaire dans la mise en œuvre d'une stratégie réaliste en URSS.

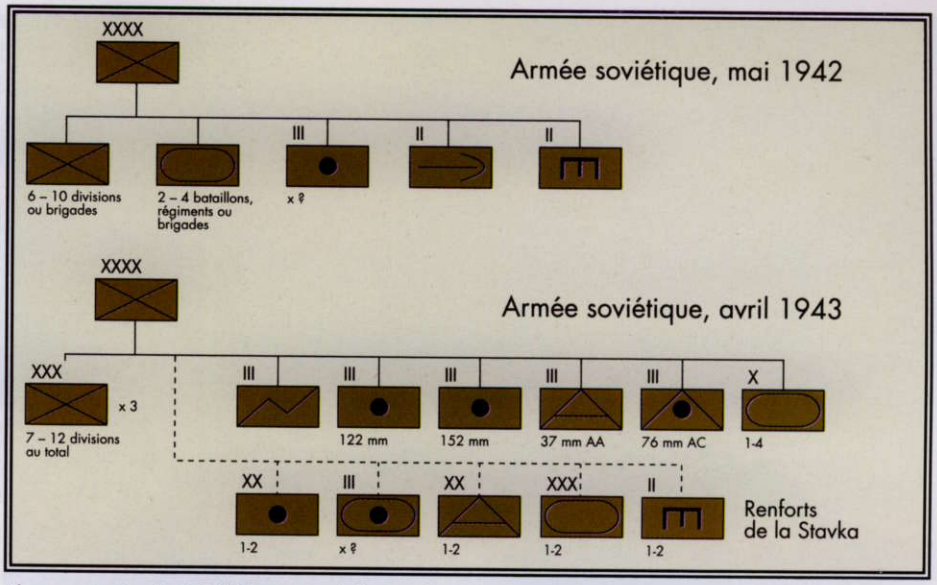
Si la clé des succès nazis des années 1939-1941 résidait dans leurs forces mobiles, elles sont dans un état déplorables au printemps 1943. Déjà, l'année précédente, il a fallu retirer une partie de leurs chars aux divisions blindées des GA Nord et Centre afin de renforcer celles du GA Sud avançant vers le Caucase et Stalingrad. Les combats de l'hiver déciment

L'ARMEE ROUGE EN 1943

1943 marque pour les Soviétiques de grands bouleversements dans la structure de leurs forces sous l'effet de leurs concepts d'emploi, de l'expérience des premiers temps de guerre mais aussi des fruits d'une industrie tournant à plein régime et de l'aide anglo-saxonne. Ainsi, non seulement les armées augmentent en taille (voir organigramme) mais leur organisation est plus complexe avec le retour de l'échelon du corps d'armée qui permet d'améliorer le contrôle des unités engagées.

Il y a 34 corps en janvier 1943 mais pas moins de 150 en décembre. Dans le même temps, les brigades d'infanterie deviennent souvent des divisions, elles-mêmes dotées d'une puissance de feu renforcée. Par exemple, l'année 1943 voit une arrivée massive de pistolets-mitrailleurs. L'augmentation de la puissance de feu est particulièrement importante dans l'artillerie qui met sur pied de grandes unités (brigades et divisions) à même d'anéantir les défenses adverses et d'ouvrir la voie aux troupes blindées mais aussi d'écraser les assauts des Panzers, comme à Koursk.

Les blindés ne sont pas oubliés et toute une série de chars mais aussi de canons automoteurs (SU 76, SU 122, SU 152 et SU 85 à l'automne) entre en service afin d'appuyer l'infanterie et les corps blindés. Ces derniers, plus puissants (voir organigramme) et regroupés en armées blindées, donnent à l'armée rouge les moyens de transformer les succès tactiques en victoires stratégiques. A l'été 1943, cinq armées blindées avec deux corps blindés, un corps mécanisé et 700 chars chacune, forment les groupes mobiles des fronts (groupes d'armées) qui entament le cycle des offensives victorieuses vers l'ouest et sonnent le glas du III[e] Reich.



encore les unités : le 23 janvier, l'ensemble du GA Sud aligne 350 chars en état de marche !

Guderian est l'homme de la situation. Nommé inspecteur général des troupes blindées en février, il insiste pour dépendre directement de Hitler. Ce poste lui donne toute autorité sur la production des blindés ainsi que sur l'organisation, la doctrine et l'entraînement des unités, y compris pour les divisions de la Luftwaffe et de la Waffen-SS. Mais, dans un exemple parfait de rivalité entre services, l'artillerie réussit à garder le contrôle de 90 % des unités de canons automoteurs dont la part va croissante dans l'armée allemande ! Une des raisons fallacieuses avancées par les artilleurs est que le service dans les canons d'assaut restait le seul moyen pour eux de devenir chevalier de la croix de fer ! Toutefois, la politique de Guderian ajoutée à la mobilisation industrielle du Reich permet à la production de repartir : pas moins de 1 000 Panzers rejoignent les unités sur le front de l'est au printemps.

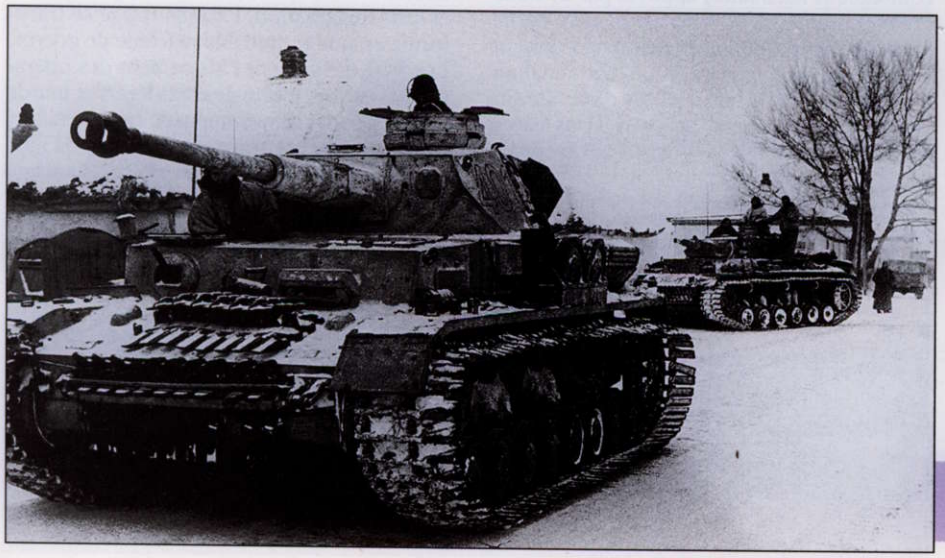
Le rôle de Speer n'est pas non plus à négliger car il réorganise et rationalise l'industrie d'armement. Mais, là aussi, le poids de l'idéologie et des rivalités entre constructeurs joue contre les Allemands. Les nouveaux matériels blindés sont à l'opposé des conceptions modernes de production. Complexes, peu fiables, coûteux, ils ne peuvent être disponibles en quantité suffisante pour peser dans la balance. Par orgueil, les ingénieurs allemands ont refusé de copier en l'améliorant l'excellent T-34 soviétique. Ils préfèrent « mettre au point » le Panther, trop lourd pour sa suspension et son moteur. En juillet 1943, à Koursk, certains tombent en panne ou prennent feu avant même d'arriver sur la ligne de front. Quand au fameux Tiger, il est utilisé en « petits paquets » en août 1942 devant Léningrad sans autre résultat que d'inciter les Soviétiques à améliorer leurs armements antichars. Au printemps suivant, plusieurs compagnies et bataillons sont disponibles mais cela ne représente qu'une centaine d'engins au sein des GA Centre et Sud début juillet.

Enfin, il reste le projet raté du docteur Porsche dont les 90 châssis ont été refusé pour les Tiger. Il choisit d'en faire des super-chasseurs de chars, les Ferdinand, bientôt rebaptisés Elefant par la troupe. Ils ont un épais blindage et un puissant canon de 88 mm... aux dépens de leur mobilité et de leur fiabilité. Il est intéressant de voir combien la maxime de Guderian, « *le moteur d'un char est aussi important que son canon* », se révèle lettre morte. La mobilité des Panzers, aspect fondamental des succès de la Blitzkrieg, cède la place à la force brute.

Cette puissance des nouveaux blindés allemands n'est toujours pas instrumentalisée dans une stratégie cohérente. Après deux ans de guerre à l'Est, la Wehrmacht est plus que jamais obligée de limiter ses ambitions offensives. Si les défaites de l'hiver portent un rude coup à la machine de guerre nazie, les succès de Manstein prouvent que la supériorité tactique des troupes mobiles allemandes demeure. En outre, au cours de l'hiver, l'armée rouge a lancé d'autres actions d'envergure à Léningrad (GA Nord), contre la forteresse de Velikiye Luki et contre le saillant de Rzhev (GA Centre). La garnison de Velikiye Luki est anéantie et un étroit corridor est ouvert à Léningrad mais les pertes soviétiques sont énormes. Plus important encore, l'opération Mars, lancée le 25 novembre à Rzhev, est arrêtée par la Stavka fin décembre sans avoir vraiment entamé les défenses allemandes mais ayant saigné à blanc les assaillants.

Le länder a encore prouvé sa ténacité, voire sa « supériorité » sur les « bolcheviques ». Si la situation apparaît grave, elle n'est pas désespérée. Mais il faut gagner du temps à l'Est pour parer à toute attaque des Occidentaux. Les Allemands ont certes des plans d'opérations pour les opérations menées au niveau de l'armée ou du groupe d'armées mais force est de constater l'absence de stratégie globale. En fait, les hauts commandements allemand tant l'OKH (commandement de l'armée de Terre) que l'OKW (commandement des forces armées), ne possèdent aucun chef digne de ce nom et seulement des exécutants fidèles et soumis au Führer. Keitel, chef de l'OKW, en est l'archétype. Quant à l'OKH, son chef d'état-major, Zeitzler, n'est guère capable d'en imposer aux commandants de groupes d'armées, Kluge au Centre et Manstein au Sud. Pour ne rien arranger, les deux hommes se détestent.

Manstein propose une stratégie mettant l'accent sur les vertus de la défense élastique, en reculant vers le Dniepr et le Donbas pour contre-attaquer avec toutes les chances de succès les Soviétiques grâce la supériorité tactique des Panzer-Divisionen. C'est, à peu de choses,



Deux blindés dans un village du sud de l'Ukraine. Les Allemands ont perdus beaucoup de chars depuis l'année précédente et n'en alignent pas plus d'un millier véritablement opérationnels en février 1943. ***(ECPA)***

Si l'armée rouge est de plus en plus mécanisée et blindée, elle aligne encore en cet hiver 1942-1943 des corps complets de cavalerie, parfaits pour semer le désordre sur les arrières ennemis.
Peinture de P.A. Krivonogov

une redite de ses succès de l'hiver. Kluge est plus timoré. Toutefois, il apparaît vite que seul le secteur sud du front, très ouvert, permet d'envisager des opérations d'envergure. Hitler, s'il souhaite attaquer, ne veut pas abandonner la moindre parcelle de terrain et met en avant l'importance économique du Donbas et de ses minerais. Manstein est beaucoup trop indépendant et le Führer ne lui a pas pardonné ses libertés à son égard. Le chef du GA Sud a également annoncé qu'il s'estimait libre d'agir à sa guise si la situation le rendait nécessaire. Enfin, en février, il a osé demander à Hitler le commandement de tout le front de l'Est, ce que ce dernier a bien sûr refusé !

Faute de grand projet, les généraux allemands se contentent d'un objectif limité : détruire les réserves de l'armée rouge et ainsi gagner le temps nécessaire à la remise sur pied de l'Ostheer. L'énorme saillant de Koursk – 250 km d'est en ouest et 160 km du nord au sud – sépare les GA Centre et Sud. Sa réduction semble donc logique. Toutefois, l'offensive dépend de deux facteurs : la fin de la rasputitsa et l'arrivée de blindés en nombre suffisant. Prévue dès avril, l'opération, baptisée du curieux nom de Zitadelle, ne cesse d'être retardée.

Guderian est contre. En effet, la production de blindés redémarre à peine : seuls 12 Panther et 45 Tiger sortent d'usine en avril. Appuyé par Speer, il s'oppose à l'offensive lors de la conférence des 3-4 mai à Munich. Manstein, un tant vif partisan de Zitadelle, se rallie à leurs vues ainsi que Model, qui commande la 9. Armee du GA Centre, chargée de l'assaut au nord. Hitler rejette leurs objections, servilement suivi par les autres généraux dont Kluge. Le plan, préparé par Zeitzler, a le mérite de la simplicité. La 9. Armee et la 4. Armee de Hoth au sud, doivent attaquer les bases du saillant.

Aucune manœuvre n'est prévue, seulement une attaque du fort au fort. Les défenses soviétiques, bien repérées grâce aux reconnaissances aériennes, doivent céder devant l'habileté des combattants allemands, appuyés par de nombreux Panzer. A côté des Panzer III et IV vieillissants, les Tiger, Panther et Ferdinand doivent emporter la décision. Des canons d'assaut dont les nouveaux Brümmbar dotés d'un obusier de 150 mm, soutiennent les chars. Dans le ciel, la Luftwaffe doit balayer l'aviation rouge avec ses Me 109 et Fw 190 pour mieux assaillir les masses bolcheviques avec ses Henschel 129 et autres Stuka dont quelques uns dotés de canons de 37 mm antichars. La date de l'attaque est sans cesser repoussée en raison des délais de livraison des blindés.

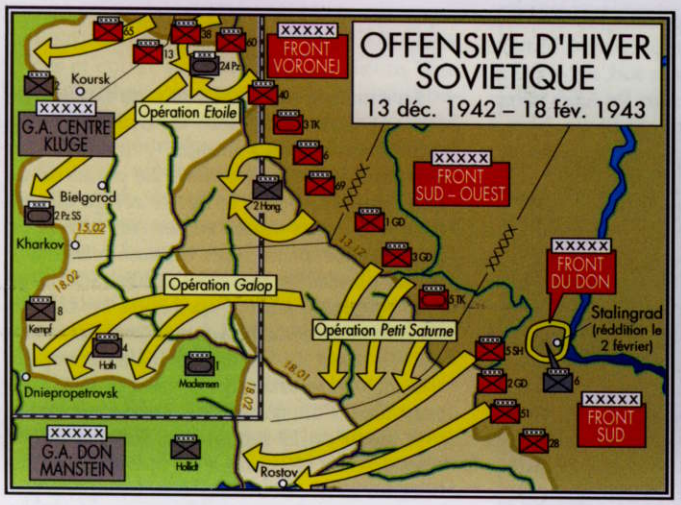
UNE NOUVELLE ERE POUR L'ARMEE ROUGE

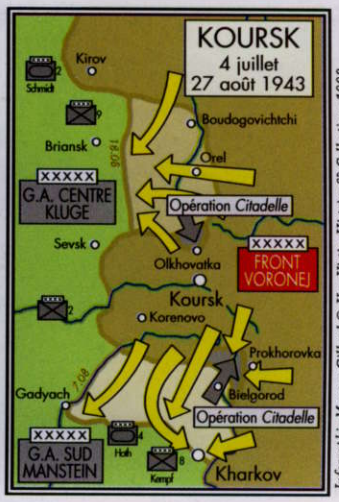
Alors que l'armée allemande est aux abois, l'armée rouge, fatiguée, émerge de la campagne d'hiver remplie de gloire. Elle a arrêtée et repoussée l'envahisseur et peut maintenant espérer le vaincre. Ce succès à un prix. Entre octobre 1942 et fin mars 1943, pas moins de 3 500 000 soldats sont mis hors de combat dont 1 100 000 tués, disparus et prisonniers. Ces pertes causent pour la première fois une crise des effectifs. Si les unités blindées et mécanisées reçoivent de nombreux personnels, les divisions d'infanterie, à l'instar des unités allemandes, sont affaiblies. Par exemple, les servants des pièces d'artillerie sont réduits en nombre, soit 1 à 2 hommes en moins par pièce. Des « fronts fortifiés » à base de mitrailleurs défendent les secteurs secondaires, économisant ainsi du personnel. Ces improvisations ne suffisent pas et les effectifs des divisions diminuent de façon spectaculaire. Elles comptent officiellement 9 435 soldats alors que le nombre réel est plus souvent autour de 7 000 en 1943.

Néanmoins, pour la première fois, les pertes vont de pair avec un énorme renforcement de la puissance matérielle des unités. L'infanterie dispose de plus en plus d'armes automatiques dont les excellents pistolets-mitrailleurs Ppsh et PPS. Elle est appuyée par un nombre croissant d'armes lourdes : mortiers de 82 mm au niveau du bataillon et mortiers de 120 mm, canons de 76 mm et antichars de 45 mm à celui du régiment. Les divisions disposent de pièces de 76 mm et de 122 mm et d'un bataillon antichar de 45 mm, 57 mm voire 76 mm.

De nombreux corps et divisions de Gardes, encore mieux équipés, sont formés par conversion des unités les plus méritantes. Si cette distinction est parfois symbolique, comme pour l'ensemble des troupes qui ont participé à la réduction du chaudron de Stalingrad, elle correspond en général à un niveau qualitatif élevé. C'est le cas de la plupart des corps blindés et de cavalerie qui obtiennent ce titre. Ils ont une grande puissance car la production industrielle de l'Oural permet enfin de disposer de tous les armements en grande quantité. Des milliers de canons moyens et lourds, d'obusiers, de lance-roquettes Katyushas, d'antichars et de canons antiaériens, formés en régiments, brigades et divisions, donnent à l'armée rouge les moyens de sa stratégie. Souvent limitée à des mortiers en 1942, l'artillerie soviétique devient en 1943 la « déesse de la guerre » qui sait se faire craindre des soldats de l'Axe.

Les changements les plus spectaculaires interviennent toutefois dans les troupes blindées. Elles sont réorganisées, de même que l'ensemble des unités (voir encadrés) et forment enfin des forces dignes de ce nom. Loin d'être une simple addition de moyens utilisés de façon brutale et sans imagination, l'armée rouge se transforme en une formidable machine de guerre. Les T-34 deviennent l'instrument des opérations offensives à côté de chars légers et lourds dont l'importance va diminuant. Les ingénieurs travaillent à de nouveaux modèles de T-34 plus à même de lutter contre les derniers panzer (le T-34/85) mais développent aussi un char lourd assez puissant pour mener les percées, le Joseph Staline. Pour parer au plus pressé et combattre avec succès les Tiger, le canon automoteur SU-152 est mis en service peu avant Koursk. Avec lui, les automoteurs SU-76 et SU-122 donnent à l'infanterie soviétique un appui-feu mobile. Les chars obtenus par l'aide prêt-bail, nombreux quoique médiocres, comme les Matildas et Valentine, ne sont bon qu'à l'appui de l'infanterie; quant au M3 Medium américain, son impopularité et sa propension à s'enflammer le font surnommer « la tombe pour sept frères ».





Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1998

Les avions alliés, dont les P-39 Airacobra, P-40 Warhawk et Hurricane, font également l'objet de reproches à l'exception des bombardiers moyens américains dont le A-20 en raison de leur qualité. Cependant, l'aviation soviétique peut maintenant compter sur d'excellents appareils indigènes tels le célèbre avion d'attaque Stormovik et les chasseurs La-5 et YaK-9. L'une des erreurs majeures des Allemands est d'avoir sous-estimé le potentiel industriel de l'URSS...

Ces moyens ne sont pas gaspillés comme lors de l'offensive catastrophique de mai 1942 vers Kharkov. Si Staline a souvent été, à juste titre, critiqué pour son intrusion excessive dans la conduite des opérations, il sait reconnaître ses limites. Quand il propose une offensive dès la fin de la rasputitsa, il se heurte à ses généraux. Joukov et plusieurs autres responsables de la Stavka réussissent à le convaincre de choisir une attitude défensive afin d'user l'ennemi et de préparer des opérations offensives. Mais, les échecs de février ont été bien interprétés. Plutôt que de se lancer dans un assaut général, les généraux soviétiques préfèrent se limiter à des objectifs raisonnables afin que les troupes blindées puissent acquérir l'expérience qui leur manque encore et pour limiter l'impact de tout retour offensif allemand.

Très bien renseignés, tant par les Alliés et le réseau Ultra que par leurs services de renseignement militaires (le GRU) et leurs reconnaissances aériennes, les Soviétiques découvrent vite les préparatifs allemands au nord et au sud de Koursk. De leur côté, ils ont recours à la maskirovka, terme englobant le camouflage et la désinformation, afin de masquer leurs intentions réelles. Ils accumulent les moyens pour briser l'offensive allemande (voir la partie suivante) et préparent leurs propres opérations. Dès juin, les plans de la Stavka sont tirés. Après avoir défaits les Allemands à Koursk, les troupes russes prendront Orel puis Kharkov tout en effectuant des opérations de diversion. Enfin, le Dniepr sera à portée. Loin de l'improvisation, voire du chaos allemand, on ne peut que constater la qualité de la planification effectuée par les Soviétiques. Des réserves stratégiques sont constituées pour parer l'assaut allemand mais aussi pour mener les offensives. Pour les stratèges soviétiques, la défaite allemande ne fait pas de doute dès avant le début de l'attaque et elle est intégrée dans les plans.

KOURSK-OREL-KHARKOV : LES TROIS ETAPES DE LA CAMPAGNE D'ETE

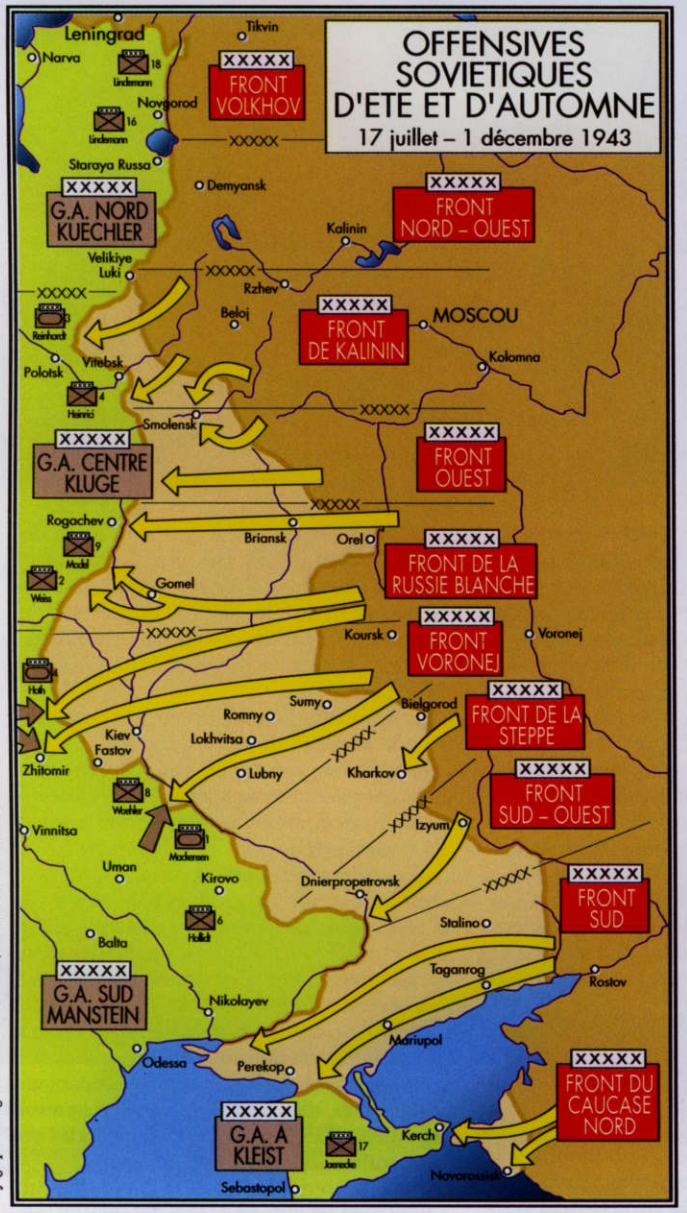
Le saillant de Koursk est transformé par l'armée rouge en un gigantesque piège à Panzer. Les Allemands alignent au nord les deux corps de Model avec six divisions blindées et plusieurs unités indépendantes comme le régiment lourd regroupant les Elefant et les Brümmbar. Au sud, Manstein dispose de forces encore plus importantes avec neuf divisions mécanisées dont la Grossdeutschland et le Panzer-Korps SS de Hausser. Une brigade de 200 Panther est mise en œuvre. Au total, les Allemands engagent près de 50 divisions dont 19 mécanisées avec 2 700 chars et canons d'assaut et 2 600 avions. Cela représente pas moins de 435 000 hommes et surtout la quasi-totalité des Panzer présents à l'est. Si Zitadelle échoue, plus rien ne pourra réussir.

Les Soviétiques sont prêts. Dès la mi-avril, ils ont identifié toutes les divisions mobiles allemandes engagées par le GA Sud. Les retards imposés par la reconstitution des forces blindées nazies donnent aux défenseurs le temps de construire de multiples lignes de fortifications très sophistiquées, jusqu'à huit lignes dans les secteurs les plus menacés. Des points d'appui antichars attendent l'assaut qui doit être canalisé grâce à l'emploi judicieux d'obstacles et de mines. Ces dernières atteignent une densité de 3 200 en moyenne par kilomètres de front. Le feu de l'artillerie est soigneusement planifié et les divisions destinées à recevoir le choc disposent de plusieurs unités de chars, d'antichars et d'artillerie en soutien direct. Les brigades et corps blindés doivent contre-attaquer toute percée.

Pour la première fois de la guerre, l'armée rouge peut abandonner une défense linéaire et concentrer ses moyens face à la menace principale. Le Front central du général Rokossovsky attend l'assaut de Model. Le Front de Voronej du général Vatoutine est l'adversaire des généraux Hoth et Kempf dans le secteur sud. Enfin, le Front de la steppe marque la différence la plus nette avec les Allemands. Réserve stratégique imposante avec, entre autres, la 5e armée blindée de la Garde de Rotmistrov, il peut parer à toute percée ennemie. Au total, il y a plus d'un million de soldats avec 3 200 blindés et 13 000 canons.

Dès le début de l'attaque, le 5 juillet, le plan allemand échoue. L'infanterie de Model, appuyée par les canons d'assaut, subit de lourdes pertes sans réussir à entamer les défenses adverses. L'engagement des Panzer ne change rien. Les nouveaux matériels n'ont guère d'effet sur la bataille. Si les Elefant pulvérisent de nombreux T-34, ils sont des proies faciles pour l'infanterie antichar russe faute de mitrailleuse de bord et 39 sont perdus. Les combats se focalisent sur le petit village de Ponyri, où, avec un acharnement qui rappelle plus Verdun que la Blitzkrieg, les Allemands subissent d'énormes pertes

Malgré les revers subis — abandon du Caucase et chute de Stalingrad — et la pénurie en homme sur le front de l'Est, ces soldats allemands gardent le moral. Rien n'est encore joué en ce mois de février 1943 où l'initiative va changer de camp une dernière fois. *(ECPA)*



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1998

du fait de l'artillerie soviétique. Le 12, avec seulement une dizaine de kilomètres conquis sur un front de cinquante kilomètres, Model et Kluge arrêtent les frais.

La branche sud de la tenaille a plus de succès. La Luftwaffe réussit à conquérir un temps la maîtrise de l'air et Vatoutine n'a pas bâti un réseau défensif assez dense. Seulement, là aussi, les nouvelles armes sont d'un effet limité. Si les Panther réussissent à détruire des chars russes à plus de 2 000 mètres, ils ne sont plus que 38 opérationnels le 10 (sur 184 le 5). Sur les 200 engins de la brigade, 31 sont détruits et 131 en réparation. Toutefois, le terrain ouvert permet à la phalange blindée des Waffen-SS de progresser à un rythme bientôt inquiétant pour les défenseurs. Les hommes de Hausser semblent réussir là où les autres unités ont échoué.

Cependant, c'est sans compter avec les réserves du Front de la steppe. Le 12, près de la ville de Prokhorovka, dans une mêlée restée célèbre, les 800 chars de la 5e armée blindée de la Garde se jettent sur les 211 chars opérationnels (dont seulement 15 Tiger) des SS. Le résultat est un terrible massacre pour l'armée rouge au prix de pertes réduites pour les Allemands : 70-80 engins pour ces derniers contre plus de 400 pour les Russes.

Mais, là aussi, les événements extérieurs à cette bataille se font sentir : les autres unités allemandes engagées sont affaiblies, l'armée rouge attaque vers Orel et se prépare à le faire dans le sud, sur le Mius, et, enfin, les Alliés débarquent en Sicile. Face à ses dilemmes, les chances de succès des SS, épuisés par les combats, contre le reste des troupes du Front de la Steppe paraissent bien minces.

Bref, contrairement à une légende tenace, la bataille de Prokhorovka semble bien être un succès tactique allemand mais qui ne peut offrir aucun succès stratégique faute de réserves pour l'exploiter. En effet, les réserves tactiques doivent parer aux offensives ennemies et même les divisions SS sont sollicitées : la Leibstandarte Adolf Hitler part en Italie et la Das Reich et la Totenkopf sont engagées sur le Mius. La bataille de Koursk a rempli toutes les attentes des Soviétiques. Elle a usé les Allemands qui perdent plusieurs centaines de chars difficilement remplaçables tout en les empêchant de parer efficacement aux propres offensives d'une armée rouge qui a su conserver des réserves mais aussi les moyens de sa propre stratégie.

Les opérations soviétiques prévues suivent leur cours à partir de l'échec allemand. Tout d'abord, l'offensive vers Orel est lancée le 12 juillet quand les forces de Model, affaiblies par Zitadelle, n'ont pas encore entamé leur désengagement. Il s'agit d'un assaut brutal mais sophistiqué appelé opération Koutouzov. Après de durs combats, Orel est libérée le 5 août. Dans le sud, les Russes lancent d'abord le 16 juillet une attaque de diversion sur le Mius. L'arrivée des deux divisions SS retirées de Koursk oblige les Soviétiques à reculer au prix de lourdes pertes. Les réserves allemandes sont donc incapables de s'opposer à l'opération principale.

Le 3 août, les forces du Front de Voronej, plus la 5e armée blindée de la Garde, attaquent vers Belgorod et Kharkov. Contrairement aux estimations allemandes, les assaillants ont pu reconstituer leurs unités, ce qui n'est pas le cas des troupes de Manstein ! A l'opposé de Koutouzov, véritable rouleau compresseur, l'opération Roumantziev consiste en une avance rapide et en profondeur menée par les troupes blindées et leurs détachements avancés (voir encadré). Le 11, ces derniers sont isolés et presque tous anéantis par les contre-attaques allemandes, mais, pour la première fois, l'armée rouge tient bon et , les jours suivants, repousse les forces ennemies. L'armée allemande n'a plus qu'à retraiter. Kharkov est libérée le 28 août. Le Dniepr est le prochain objectif.

LE REFLUX ALLEMAND

La situation ne permet plus au GA Sud de tenir et seule la barrière du Dniepr semble pouvoir arrêter les « Rouges », apparemment très supérieures en nombre. Le paradoxe de cette poursuite vers le fleuve est qu'elle est menée par des unités russes très affaiblies. Dans un parfait exemple de *maskirovka*, la 5e armée blindée de la Garde, réduite à 50 chars (sur 500 début août !), concentre ses blindés en quelques détachements avancés pendant que le reste de l'armée fait beaucoup de « bruit », en particulier sur les ondes, donnant ainsi l'illusion d'une force imposante.

A partir du 19 septembre, des dizaines de têtes de pont (40 entre le 19 et le 26) sont établies sur la rive occidentale du Dniepr, la plupart au sud de Kiev, souvent avant même l'arrivée des troupes allemandes. Toutefois, l'échec de l'assaut aéroporté de Kanev-Bukrin (voir encadré) et la résistance adverse entraînent un ralentissement de l'avance soviétique. Il faut attendre le début de novembre pour qu'une offensive audacieuse des tankistes du général Rybalko permette de libérer Kiev.

Dans le même temps, la Stavka a ordonné un assaut général après la libération de Kharkov. Plusieurs Fronts attaquent le GA Centre vers Nevel, Bryansk et Smolensk. Ces actions sont souvent victorieuses (Smolensk est prise le 7 septembre) mais à un coût élevé. Les défenses allemandes sont puissantes et profitent d'un terrain plus compartimenté que dans le sud du front. En outre, les assaillants ne montrent pas les mêmes qualités manœuvrières que les troupes de Vatoutine.

Il n'en reste pas moins que le reflux allemand est général, parfois sur plusieurs centaines de kilomètres. Seul le GA Nord maintient ses positions. Si la boue puis l'hiver amènent généralement une pause dans les opérations, ce n'est pas le cas cette fois. Les combats de l'automne autour des mines de Nikopol, l'offensive russe de novembre vers Zhitomir et celle de Noël vers Brousilov annoncent de nouveaux succès pour l'armée rouge.

L'année 1943 est bien celle du tournant de la guerre. L'Allemagne nazie gâche ses chances d'arriver à un quelconque équilibre et la victoire de l'URSS apparaît inéluctable. Le niveau qualitatif de la Wehrmacht ne cesse de diminuer alors que l'armée rouge gagne en puis-

Les lignes russes ne sont pas loin, et ces officiers se rendent comte que la nature de l'ennemi a changé. L'armée soviétique se réorganise et se tourne résolument vers l'offensive. ***(ECPA)***

sance et en qualité. Chaque défaite oblige les Allemands à engager des troupes peu qualifiées et épuise leurs dernières divisions blindées fraîchement constituées. Celles-ci subissent dès lors des pertes élevées sans pour autant inverser le cours des opérations du fait de leur infériorité numérique et qualitative croissante. Le cercle vicieux se répète alors.

Loin d'être seulement causée par les erreurs d'Hitler et la supériorité numérique exagérée des Soviétiques, la défaite allemande résulte également dans la qualité du commandement de l'armée rouge. A l'inverse du Führer, Staline accorde plus de confiance et de libertés à ses généraux tout en jouant sur leurs rivalités et les contrôlant. Les tactiques nouvelles peuvent être mises en œuvre et les leçons durement apprises depuis 1941 sont renvoyées avec intérêt à la Wehrmacht ! Cette dernière ne peut alors que subir la tempête rouge.. ❐

Une contre-attaque se prépare et le char de tête arbore un drapeau à croix gammée afin d'être identifié par la Luftwaffe. La Blitzkrieg est de retour... pour peu de temps. *(ECPA)*

KANEV OU « UNE TETE DE PONT TROP LOIN »

Début septembre 1943, les forces allemandes du groupe d'armées Sud, vaincues après de durs combats autour de Belgorod et Kharkov, entament leur retraite vers l'ouest. L'armée rouge peut dès lors envisager de libérer l'Ukraine et Kiev. Le principal obstacle à son avance consiste maintenant dans le Dniepr, fleuve large, rapide et dont la rive occidentale est la plus élevée. Si Hitler a refusé d'y faire construire des défenses pour ne pas inciter ses généraux à s'y replier, le fleuve peut donner aux Allemands la possibilité de souffler et de repousser les assauts ennemis. La 8. Armee et la 4. Panzer-Armee entament alors une véritable course avec les troupes du Front de Voronej afin d'arriver les premiers. Dans le même temps, les Russes pensent que le moment est venu de lancer une vaste opération aéroportée afin de saisir des têtes de pont solides avant que la Wehrmacht ne soit installée en force.

Dès la mi-août, anticipant les problèmes à venir, la Stavka ordonne de préparer une force capable de remplir une telle mission. Début septembre, les 1re, 3e et 5e brigades aéroportées de la Garde sont regroupées en un « corps » de 10 000 hommes. En fait, ces unités n'existent que depuis avril. Constituées de jeunes recrues, elles sont encadrées par des sous-officiers et officiers expérimentés. Malgré l'importance de leur mission, il semble que la majorité des paras n'ait pas effectué plus de quatre sauts d'entraînements et aucun de nuit. Le 16 septembre, un plan d'opérations est toutefois élaboré entre le général Vatoutine, commandant du Front de Voronej, le nouveau corps aéroporté et les forces aériennes.

Les paras doivent opérer depuis des aérodromes au nord-ouest de Kharkov, à 200 km du Dniepr. Ils ont pour mission de saisir plusieurs villages au sud-est de Kiev, dans la région boisée de Bukrin et Kanev afin de renforcer les têtes de pont déjà établies par les forces terrestres. Le périmètre ainsi constitué représente 30 km de long sur 15 à 20 de large. Il doit être défendu le temps nécessaire à la construction de ponts capables de supporter chars et artillerie lourde. 200 avions doivent transporter les paras et tirer les planeurs apportant les canons antichars et les mortiers.

L'aviation du Front de Voronej appuie l'assaut, des avions d'observation dirigent l'appui de l'artillerie et d'autres appareils fournissent le ravitaillement mais permettent aussi l'évacuation des blessés. Les partisans locaux, contactés au préalable, soutiennent et guident les paras et plusieurs radios doivent permettre un contact étroit avec les forces du Front de Voronej. L'opération doit être lancée le 25 septembre. Premier accroc, le largage est prévu de nuit car la chasse ne possède pas la maîtrise de l'air au dessus du Dniepr. Le plan, qui reçoit l'aval de Joukov, doit vite être remis en question.

En effet, l'avance de l'armée rouge s'accélère et, dans la nuit du 21, une tête de pont est établie à Bukrin. Les brigades se rassemblent plus lentement que prévu faute d'un réseau ferré suffisant et une météo exécrable retarde l'arrivée des avions de transport : seuls huit sont en place le 23. En conséquence, Vatoutine retarde l'opération de 24 heures et décide de n'employer que les 3e et 5e brigades, la 1re sautant la nuit suivante. Ces modifications de dernière minute causent un véritable chaos. Les états-majors de brigade doivent changer leurs plans et ordres une heure avant l'embarquement et les chefs de compagnie doivent le faire en un quart d'heure. Quant aux chefs de section, ils informent leurs subordonnés en plein vol !

Croyant être vite relevés, les paras n'emportent ni pelles, ni mines, ni même de ponchos ! Surtout, ils n'ont aucune information récente sur les forces adverses et restent convaincus qu'elles sont faibles. Mais, si le 22, les troupes allemandes se limitent à des détachements du bataillon de reconnaissance de la 19. Panzer-Division et aux 120 soldats de l'école de Flak de Tcherkassy, il en va tout autrement deux jours plus tard. La menace posée par la tête de pont de Bukrin incite la 8. Armee à envoyer l'ensemble de la 19. Panzer-Div. et cinq autres divisions dans la zone de saut !

Sur les bases de Lebedin, la plus grande confusion règne. Beaucoup d'avions n'ont pu rejoindre en raison de la météo. Seuls 48 des 65 LI-2 (copie sous licence du C-47) alloués à la 5e brigade sont disponibles. En outre, les pilotes insistent pour n'emmener que 15 à 18 paras au lieu de 20 par avion pour des raisons de sécurité. Une quantité importante de matériel doit être abandonnée et plusieurs officiers n'emportent pas de radios. Aucun envoi d'éclaireurs pour baliser les zones de largage n'est effectué. Le ravitaillement des avions s'effectue de façon chaotique et les appareils partent individuellement ou en groupes de circonstance. L'essence finit par manquer et la 5e brigade doit interrompre ses décollages vers 1 h alors que 25 % de ses moyens sont encore au sol. 300 des 500 sorties prévues sont effectuées.

Plus de 4 500 paras prennent l'air dont les 2/3 appartenant à la 3e brigade. Mais aucun canon antichars ne part, car leurs planeurs sont cloués au sol par le mauvais temps ! Au total, 2 017 soldats sont laissés sur les aérodromes. Le vol est un véritable cauchemar. Les aviateurs n'ont aucune expérience de vol de nuit en formation et arrivent sur la zone isolément ou en petits groupes, à des altitudes comprises entre 600 et 2000 mètres. Un violent tir antiaérien les accueille et ajoute à la confusion. Des paras sautent dans le Dniepr et d'autres atterrissent sur la rive orientale, au milieu des troupes russes. Deux appareils larguent leurs passagers très loin dans les lignes allemandes. Pas moins de 13 avions choisissent de rentrer avec leurs soldats ! La zone de largage prévue faisait 10 km sur 14 ; la zone réelle fait 30 km sur 90 ! Eparpillés, les paras constatent avec horreur qu'ils viennent de sauter au milieu de fortes unités ennemies.

En effet, les renforts allemands prévus montent en ligne au même moment et, à leur grande surprise, voient dès 20 h les corolles des parachutes s'épanouir au dessus de leurs têtes. Ils ouvrent aussitôt un feu nourri. Peu d'avions sont abattus ; la FlaK ne revendique que trois avions et un planeur. Mais, pour les paras, les pertes sont énormes. Inexpérimentés, dispersés et tirés depuis le sol sans pouvoir répliquer, beaucoup sont tués ou capturés sans pouvoir riposter. Paniqués, ils essaient de se regrouper, cherchent les containers d'armes lourdes et abandonnent souvent leurs parachutes, donnant ainsi aux patrouilles allemandes d'excellents points de repère. La 19. Panzer-Div. tue ou capture plus de 900 soldats en moins de 24 heures. Elle anéantit près de Bukrin un groupe de 150 Russes commandés par le chef de la 3e brigade. Plus au sud, le 25 septembre, la 112. Infanterie-Division met 367 paras hors de combat. Parfois, ces derniers prennent le dessus et, mettant à profit le terrain boisé et accidenté, tendent des embuscades mais ils jouent plus souvent le rôle de gibier.

Sans nouvelles des troupes parachutées, l'état-major du corps aéroporté décide de ne pas larguer le reliquat du corps la nuit suivante. L'opération aurait invariablement échoué car l'ennemi en était informé par les prisonniers. Les jours suivants, les têtes de pont sont violemment attaquées et parfois réduites sans qu'aucune action ne gêne les Allemands. Fin septembre, ces derniers estiment avoir liquidé la menace aéroportée. A cette date, 43 groupes de taille très diverse se sont rassemblés. Les premières tentatives pour rétablir le contact radio avec les soldats sur le terrain échouent. Des paras rejoignent les têtes de pont et d'autres entrent en contact avec les partisans.

Près de Bukrin, le terrain relativement ouvert et la présence de fortes unités allemandes les obligent à la discrétion. A l'inverse, plus au sud, de forts détachements s'organisent dans la forêt de Kanev et réussissent à prendre contact avec le Front de Voronej. Ils mènent des actions de guérilla que l'histoire officielle soviétique monte en épingle pour masquer le désastre initial. A la mi-novembre, les derniers survivants font leur jonction avec le gros de leurs forces. Comble de l'ironie, début 1944, la tête de pont de Bukrin est la dernière position que les Allemands gardent sur le Dniepr.

L'échec de cette opération sonne le glas des opérations aéroportées d'envergure de l'armée rouge. Les trois brigades sont dissoutes et leur personnel utilisé pour former des divisions de fusiliers. Les limites de l'emploi audacieux de formations parachutistes sont mises ici en exergue. Au manque d'entraînement aux opérations de nuit, tant des aviateurs que des paras, s'ajoute une mauvaise estimation des besoins logistiques. Mais, c'est surtout la planification générale de l'opération qui prête le flanc à la critique. Basée sur des évaluations optimistes, la préparation ne tient aucun compte des enseignements tirés des actions similaires de l'hiver 1941-1942, comme à Viazma. Enfin, et à l'opposé des principes fondamentaux de toute action de guerre, nulle importance n'est accordée à l'ennemi. Par conséquent, un parachutage déjà hasardeux se transforme en massacre : 60 % des *desants* (paras) engagés sur le Dniepr ne sont pas rentrés. ❐

LA BATAILLE DU MATZ

9-12 juin 1918

PLUTOT qu'une offensive de grande envergure, la bataille du Matz est en fait l'acte final des opérations allemandes sur l'Aisne, qui avaient débuté le 27 mai 1918. Mais les méthodes qui avaient fait leur preuve en Picardie, comme au Chemin des Dames, sont reprises exactement.

Yves Buffetaut

On retrouve donc une tactique semblable à celle des offensives précédentes, avec notamment l'emploi d'une artillerie particulièrement puissante, des infiltrations des lignes adverses grâce aux Stosstruppen, l'effet de surprise, etc.

UNE DENSITÉ D'ARTILLERIE IMPRESSIONNANTE

Pour obtenir la percée tant rechercher depuis des années, Ludendorff utilise l'artillerie de façon massive. A Verdun aussi, celle-ci avait été employée, sans résultat probant, mais cette fois, la préparation est courte (environ trois à quatre heures) et d'une violence extrême. En fait, si les Allemands avaient disposé d'assez de pièces d'artillerie, ils n'auraient pas lancé plusieurs offensives décalées dans le temps, d'abord sur la Somme, puis sur la Lys, au Chemin des Dames, sur l'Ailette et enfin sur le Matz. Au lieu de cela, ils auraient déclenché une offensive généralisée sur toute l'étendue du front. Il est intéressant de constater que chaque opération du printemps s'est arrêtée au moment du transfert de l'artillerie pour un autre front. Ce manque relatif d'artillerie est de la plus haute importance. Lorsque l'offensive allemande s'achève en Picardie, les attaques et contre-attaques menées par les Français, les Australiens et les Américains dans le secteur d'Amiens, Villers-Bretonneux et Montdidier, rendent le front très instable et Ludendorff est contraint d'y laisser une proportion non négligeable d'artillerie lourde. Aussi l'offensive sur le Chemin des Dames est-elle réduite à un front d'attaque de 45 kilomètres, beaucoup moins important que celui du 21 mars en Picardie. L'étroitisation du front est également due au fait que la concentration d'artillerie est encore supérieure dans l'Aisne, en raison de la nature du terrain, qui se prête à la défensive.

A la bataille du Matz, comme au Chemin des Dames, la concentration d'artillerie est énorme : 30 batteries au kilomètre, dont la moitié de lourdes. Nous disposons d'un exemple intéressant, celui de la 3. Reserve Division, qui attaque le 9 juin dans la région de Rollot. Elle dispose de 29 batteries de campagne et de 25 batteries lourdes. Au moment de l'offensive du Matz, cette dotation déjà importante est augmentée par l'adjonction d'une dizaine de batteries de campagne et de 15 à 20 batteries lourdes, en vue de permettre la contre-batterie et le tir sur des objectifs lointains. Cela représente 84 batteries pour un front de quatre kilomètres, soit une densité de 21 batteries au kilomètre. La 3. Reserve Division ne faisant pas partie de la masse de rupture lors de l'offensive, qui opère plus à l'est, il est aisé d'extrapoler et de dire que la densité atteint les 30 batteries au kilomètre, qui est d'ailleurs celle de la 19. I.D., qui attaque le 10 juin à Conchy-les-Pots.

LE DISPOSITIF ALLEMAND

Le front d'attaque est situé entre Montdidier et Noyon, sur environ 30 kilomètres. La 18. Armee a été choisie pour mener l'opération, mais elle ne dispose pas de réserves suffisantes pour attaquer avec ses seules forces. Il faut donc en trouver ailleurs, en l'occurrence dans le groupe d'armées du Kronprinz de Bavière, qui fournit notamment deux excellentes divisions, la Jäger-Division et la 4e division de la garde. Elles seront toutes deux engagées pour la rupture du front français, le premier jour. La masse d'attaque comprend dix divisions, c'est-à-dire une densité moyenne d'une division par trois kilomètres de front. Pour conserver l'effet de surprise, particulièrement important et qui avait toujours réussi depuis le 21 mars, les divisions chargées de la rupture sont mises en place au dernier moment, c'est-à-dire pendant la nuit du 8 au 9 juin. Le reste du dispositif est constitué par les divisions déjà en secteur :

222.I.D., 84.I.D., 3.R.D., 5.R.D., 75.R.D., 202.I.D., 9.B.R.D. (*RD : division de réserve ; BRD : division de réserve bavaroise*)

Trois divisions fraîches venues de la réserve vont enfoncer le front :

3.B.D., 4.G.D., Jäger-Division. (*BD : division bavaroise ; GD : division de la Garde*).

La première d'entre elles étaient en réserve à la 18. Armee, les deux autres étaient au repos à la 2. Armee. Notons que sur les dix divisions qui prennent part à la première attaque du 9 juin, sept ont déjà été engagées dans des offensives antérieures et trois n'ont pas encore été engagées en 1918 (222., 84., 202. I.D.).

LES DÉBUTS DE L'OFFENSIVE

L'effort principal est donné dans la région à l'est du Matz, sur les hauteurs comprises entre cette rivière et la Divette, au sud-ouest de Noyon. Il se heurte à la 3e armée française : 35e, 34e, 2e et 18e corps, soit neuf divisions en première ligne, cinq en deuxième ligne. Le 9 juin 1918 commence par un bombardement très violent, avec beaucoup d'obus à gaz, puis des infiltrations par les stosstruppen. L'avance la plus importante a lieu au centre, contre la 58e DI (secteur Rollot - Orvillers). On se bat avec un rare acharnement sur la colline du Plémont et à Courcelles. Dans la matinée quelques chars allemands A7V interviennent. A midi, la situation est dangereuse sur le front français attaqué. Les premiers renseignements sur la situation sont arrivés au GQG à 7 heures. Ils indiquent que les Allemands ont atteint ou dépassés la ligne de résistance de l'arrière. Au soir, Pétain envoie le message suivant à Foch :

« A 16 h 30, la situation était la suivante :

L'ennemi était devant Courcelles-Epayelles, Méry, Belloy, devant la ferme Bayencourt (sud de Ressons-sur-Matz), la rive nord du Matz, Margny-sur-Matz, le Plessier, bois Brûlé, ferme Saint-Claude. Il était dans le Loermont ; plus à droite, il était contenu sur la Divette. Des divisions réservées, la 18e est engagée tout entière, ainsi que la 126e.

J'ai donné la 69e pour reprendre Ressons-sur-Matz. Je viens d'apprendre que la 1re DCP a perdu le plateau de Saint-Claude. Le général Fayolle, en me le faisant annoncer, me demande l'autorisation de mettre la 123e DI à la disposition du général Humbert pour étayer le secteur du 2e CA. Tous les renseignements sur les rassemblements et colonnes nous font, en effet, présager une grosse poussée en direction de la vallée inférieure du Matz. J'ai donné l'autorisation demandée et je fais amener cette nuit la 121e DI à la place de la 123e dans la région d'Estrées-Saint-Denis (...) »

Pétain énumère ensuite les divisions dont il peut disposer :

« ... la 33e DI, sortie de secteur de la 2e armée cette semaine ;

S'il le faut, les 48e et 133e DI que je puis amener en quelques heures par autos, l'artillerie suivant à 24 et 48 heures d'intervalle. Ce sont les seules réserves fraîches sur la route de paris, entre Oise et Marne. Enfin, la 14e qui achève de débarquer à l'ouest de Beauvais, fatiguée et incomplète. Il me paraît impossible de faire état des 67e et 153e DI en raison des menaces d'attaque qui pèsent sur la 10e armée et de l'usure des divisions de cette armée. En conséquence, si l'ennemi continue à pousser, je ne vois de ressources possibles que dans l'appoint du 22e CA britannique ».

Notons que la 14e DI « fatiguée et incomplète » vient des Flandres où elle a subi de violentes attaques allemandes et perdu de nombreux hommes à cause des gaz. Le 22e corps britannique est fort de trois divisions. Pétain envoie aussi sur place une aviation importante : la division aérienne, qui comptez quatre groupements d'une taille variable. A titre d'exemple, le groupement Féquant se compose des GC 13, 17 et 20 et des GB 3 et 4.

Suite de l'article page 39

Suite de la page 32

L'aviation française est renforcée par la 9th Brigade britannique, avec deux wings de chasse et un wing de bombardement.

Le 10 juin

En réponse à la demande de Pétain, deux divisions britanniques sont mises en état d'alerte et rapprochées du secteur français.

A 10 h 15, le GQG reçoit des messages peu encourageants :

« L'ennemi prononce de fortes attaques depuis ce matin sur le front Méry-Belloy-Marquéglise. Notre ligne a fléchi, la situation est imprécise ».

La 3e armée en profite pour faire remarquer à Pétain que les quatre groupements de chars d'assaut qui se trouvent dans le secteur sont toujours inutilisés.

A 16 heures, la ferme Porte et le bois de Vignemont sont perdus, de telle sorte que le 2e corps est très menacé et que son repli est inévitable. Il n'attend d'ailleurs par les ordres pour faire retraite et s'effondre littéralement, ce qui conduit à l'abandon du secteur de Carlepont.

Sur le flanc ouest, Méry est pris par les Allemands, mais les Français lancent une contre-attaque ponctuelle.

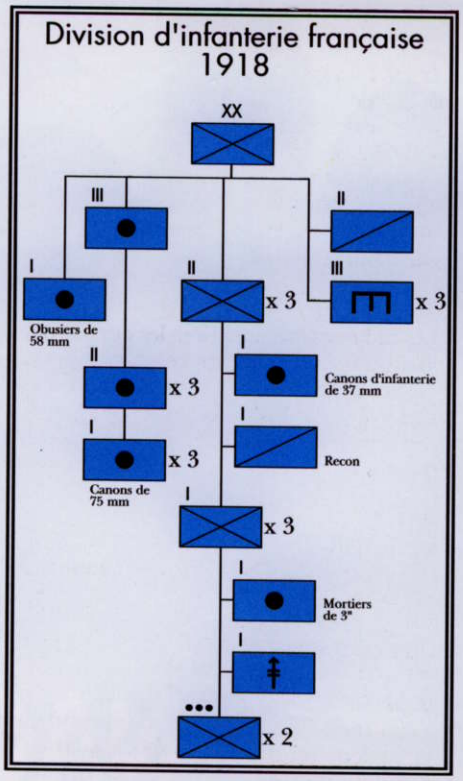
En fin de soirée, les Allemands ne sont plus qu'à dix kilomètres de Compiègne.

A 16 heures, Fayolle donne un ordre de contre-attaque : « Une masse de contre-attaque de 5 divisions est en voie de rassemblement dans la zone Maignelay, La Neuville, Roy. Elle est placée sous le commandement du général Mangin. Elle comprendra les 129e, 152e, 165e, 133e et 48e DI. La mission du général Mangin est de contre-attaquer en flanc l'ennemi qui progresse dans la direction de Gournay sur Aronde. Direction générale : Méry, Cuvilly ». En dehors des cinq divisions d'infanterie, Mangin dispose des éléments suivants :

– deux régiments d'artillerie portée (46e et 246e RAC) ;

– quatre groupements d'AS (chars Schneider et Saint-Chamond) ;

– une brigade d'auto-canons britanniques.



La contre-offensive sera lancée par les 129e (avec 2 groupes St-Chamond), 152e (4 groupes Schneider), 165e (3 groupes Schneider) et 48e DI (3 groupes Saint-Chamond), la 133e DI restant en réserve (autos-canons britanniques).

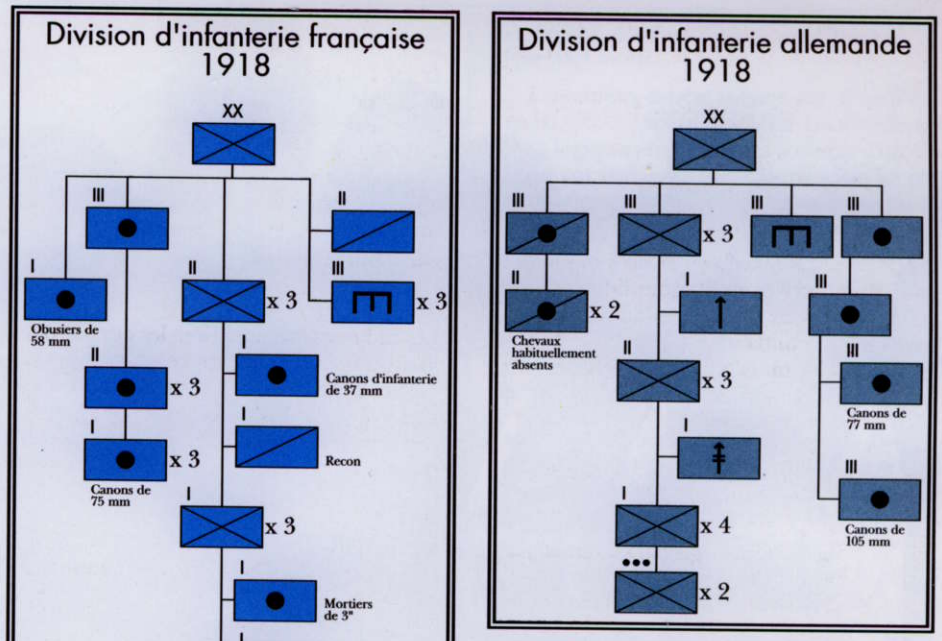
Mangin termine son ordre général par les phrases suivantes : « L'opération de demain doit être la fin de la bataille défensive que nous menons depuis plus de deux mois, elle doit marquer l'arrêt des Allemands, la reprise de l'offensive et aboutir au succès. Il faut que tout le monde le comprenne ».

Mangin contre-attaque

La contre-offensive de Mangin est lancée vers midi. Reprise de Méry, de Belloy. Après trois-quatre kilomètres, l'avance est bloquée après Courcelles. Le commandant Rochard envoie un compte-rendu à Foch, le 11 juin à 22 h 50, dans lequel on lit notamment :

« La bataille semble avoir été très dure. Les Allemands, nombreux, ont tenu très fort. Il semble que derrière, il y avait du monde instamment dans la région de Lataule. On craignait en fin de journée une contre-attaque ennemie partant de Le Frétoy, le Fronquoy. La 133e DI n'a pas été engagée. Il semble que la gauche de l'attaque (129e, 152e) a été très gênée par les tirs d'artillerie de Rollot qui la prenaient de flanc. L'attaque des deux DI du sud qui n'avaient pas affaire aux mêmes difficultés a mieux réussi. L'ennemi a subi des pertes très sérieuses : un millier de prisonniers et 3 canons sont déjà dénombrés ».

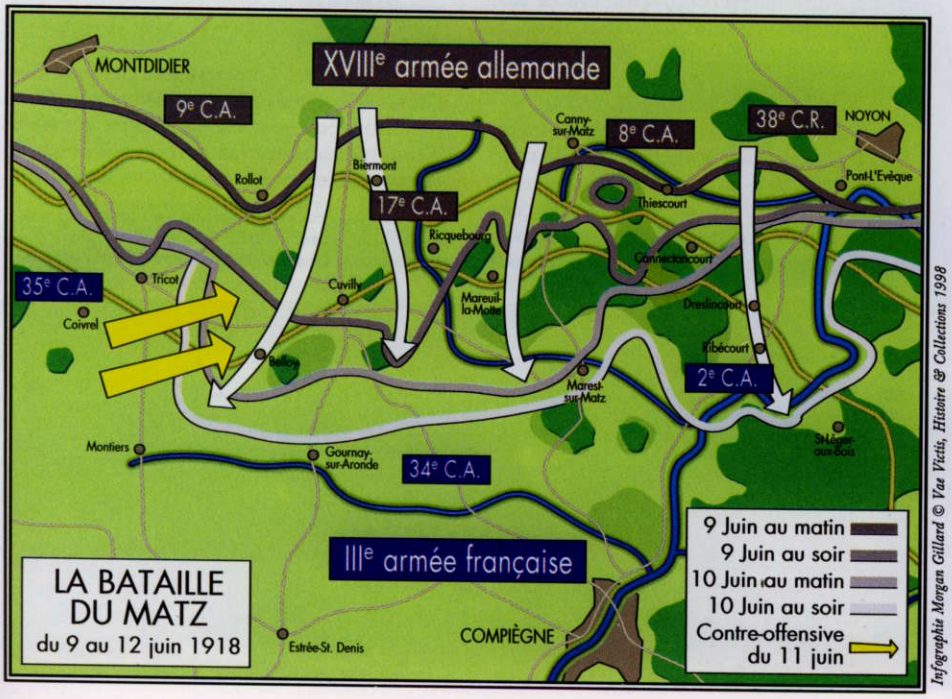
Foch répond en ordonnant la reprise de l'offensive de Mangin pour le lendemain, puisqu'il est clair qu'elle n'a pas porté tous ses fruits. Les Allemands ont d'ailleurs poursuivi leur avance vers le sud, jusqu'à Mélicoq. Ils n'iront pas plus loin.



La bataille s'achève

La contre-offensive française reprend le 12 juin, mais son avance ne dépasse pas deux kilomètres. Pendant ce temps, au centre-est, la reprise d'une partie du terrain perdu s'effectue sur un kilomètre environ. L'attaque de Mangin n'a pas permis de récupérer tout ce qui avait été perdu depuis le 9 juin, loin s'en faut, mais elle a bloqué net l'offensive allemande. Dès le 11 au soir, Ludendorff prend la décision suivante, ainsi qu'il le note dans ses mémoires : « le commandement suprême se résolut à arrêter l'offensive de la 18. Armee pour limiter les pertes ». En tout, les Allemands ont engagé, du 9 au 13 juin, 18 divisions, pour un gain territorial maximal d'une douzaine de kilomètres.

Le 13 juin, la bataille diminue en intensité, puis cesse. Elle a été de courte durée, mais d'une violence extrême. Le chiffre des pertes françaises, du 5 au 15 juin, en témoigne : 60 030 hommes hors de combat, 97 avions abattus, 212 canons tombés aux mains de l'ennemi, 38 canons détruits, 326 canons accidentés, 1 750 mitrailleuses, 4 240 FM, 35 500 fusils. Mais Compiègne n'est pas tombé et les Allemands n'ont pu relié le saillant de l'Aisne avec celui de la Somme, afin de se préparer une meilleure base de départ pour l'offensive finale. ❐



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1998

NACH PARIS !

Guerre éclair III

ORDRE de mobilisation générale ! VV vous propose dans cette extension pour la campagne d'août 1914, une sélection de règles avancées pour rejouer les tous premiers affrontements de la Grande Guerre.

Pierre LAPORTE

Pour jouer à *Nach Paris* !, vous devez posséder le numéro 20 de VV.

Les règles avancées 11, 12, 13, 14, 15, 22, 23 et 24 publiées dans VV n° 21 et 22 peuvent également être utilisées, au choix des joueurs. Les règles suivantes ne s'appliquent qu'à l'extension *Nach Paris !*

25 - Formation serrée pour l'infanterie et la cavalerie

Cette doctrine est optionnelle (ou selon scénario historique), mais doit être déclarée par le joueur en début de partie. En formation serrée, le RC des commandants de bataillon est réduit à 5 cm, mais les éléments sous contrôle bénéficient d'un + 1 à tous les tests de motivation, ainsi qu'au facteur de combat rapproché sur ordre Assaut. A *Nach Paris !*, les RC des commandants de régiment, de brigade et de division sont respectivement de 15, 20 et 30 cm.

Note : une unité en formation serrée est localisée à 30 cm.

26 - Mad Minute (BEF*)

Sur ordre Tenir, le joueur anglais peut déclarer une Mad Minute. Chaque élément activé (sauf artillerie ou mitrailleuses) peut alors effectuer deux tirs consécutifs, avec une pénalité de – 1. Le premier de ces tirs n'entraîne ni riposte (en cas d'échec), ni recul de l'adversaire. En termes de budget, il coûte 2 points supplémentaires par élément susceptible d'effectuer une Mad Minute.

* : cette règle n'est valable que pour la British Expeditionary Force, seule armée véritablement professionnelle en août 1914.

27 - Cavalerie française

Pour démonter une unité de cavalerie française, le joueur doit réussir un test de motivation.

Note : un élément indépendant de cavalerie peut être considéré comme unité de reconnaissance et bénéficier à ce titre du

Le British Expeditionary Force attend de pied ferme l'assaut allemand dans Mons. Figurines Peter Pig, peinture Pierre Laporte, photos Nicolas Stratigos.

« bonus de 10 cm pour localiser » attribué aux éléments de découverte. Son coût est alors augmenté de 3 points.

28 - Le « fabuleux » 75

A *Nach Paris !*, les éléments d'artillerie de 75 français sont considérés comme **vétérans** (voir VV n°22, paragraphe 22), afin de simuler la supériorité de ce canon par rapport à ses homologues contemporains.

29 - Motivation des troupes

A *Nach Paris !*, les troupes peuvent être considérées dans leur ensemble comme étant très motivées, sauf exceptions déterminées d'un commun accord entre les joueurs en début de partie.

Les troupes écossaises partent au combat au son de la cornemuse. La BEF est l'armée la plus professionnelle de ce début de conflit.

Les batteries du Kaiser pilonnent les positions anglaises depuis l'autre rive du canal. Peinture Jean-Luc Chaulet.

30 - DÉBANDADE

Si le joueur échoue au second test pour rallier un élément repoussé, il est éliminé et retiré du jeu.

MONS

Le 23 août 1914 à 9 h 30, les masses d'infanterie allemandes de la 18e division attaquent en rangs serrés les bataillons du corps expéditionnaire britannique, positionnés le long du canal entre Obourg et Nimy. Ce premier contact est on ne peut plus rude pour les troupes du Kaiser, qui, en dépit de leur courage, vont être taillées en pièces par le feu dévastateur des fantassins anglais.

Scénario pour *Guerre éclair* ou *Square Bashing*

Le terrain

Le canal est impassable, excepté sur les ponts. La rivière Haine est franchie comme terrain difficile pour l'artillerie uniquement.

Pour *Square Bashing*, les zones A6, B1, B3 (rive sud), B5 (rive sud), C1, D3, D4 et D5 sont considérées comme *closed scenery*.

Ordre de bataille

● **Joueur britannique** (éléments de la 3e division, 2e corps du BEF)

- 1 élément de commandement (général de brigade)
- 1 élément de mitrailleuses
- 5 bataillons d'infanterie, à 4 éléments chacun (Middlesex, Royal Irish, Royal Fusillers, Royal Scots, Gordon Highlanders)
- 3 éléments d'artillerie (XL brigade, RFA, 18 livres)

● **Joueur allemand** (18e division, 9e corps)

- 1 élément de commandement (général de division)
- 2 éléments de commandement (généraux de brigade)
- 8 bataillons d'infanterie à 4 éléments chacun (84e, 85e et 86e régiments)
- 3 éléments de mitrailleuses
- 2 Abteilungs d'artillerie (77 mm) à 3 éléments chacun, ou 1 barrage de type B (pour Square Bashing)
- 2 éléments de cavalerie

Renforts

- 1 élément de commandement (général de brigade)
- 6 bataillons d'infanterie à 4 éléments chacun (75e et 76e régiments)
- 2 éléments de mitrailleuses

Note : pour l'époque concernée, un régiment est généralement constitué d'une compagnie de mitrailleuses et de trois bataillons à quatre compagnies de fusillers chacun.

Placement

Le joueur anglais se place en premier, à son gré au sud du canal, à l'exception des zones D1 à D4. Pour *Guerre éclair*, il dispose de 50 cm de barricades. Pour *Square Bashing*, un maximum de 5 zones peuvent contenir des fortifications de 1er niveau. Les fantassins britanniques sont considérés comme soldats de métier (professionnels, pour *Square Bashing*).

Le joueur allemand place 4 bataillons d'infanterie (84e régiment) dans les zones A6/B6, et 4 autres dans les zones C6/D6. Pour Guerre Eclair, il positionne ses troupes à 15 cm maximum du bord de table.Les mitrailleuses, les commandements et la cavalerie sont répartis au choix du joueur dans les zones A6 à D6. L'artillerie peut entrer par le bord nord de la table de jeu si le joueur obtient 5 ou 6 sur un jet de d6 en début d'un tour allemand.

Les renforts entrent comme suit : 3 bataillons en D1/D2, et 3 autres en D3/D4. Les mitrailleuses sont logiquement réparties à raison d'un élément par régiment. Pour *Guerre éclair*, les renforts allemands peuvent intervenir sur un As noir ; pour *Square Bashing*, le joueur jette un dé à chaque début de tour et doit obtenir 6 au premier jet, 5 ou 6 au second, etc.

Conditions de victoire

Pour *Guerre éclair*, la partie se joue en trois paquets de cartes : le jeu prend fin lorsqu'une figure est retournée au 3e paquet. Chaque zone urbaine sous contrôle rapporte alors 10 points, excepté Mons qui rapporte 20 points. Pour *Square Bashing*, les conditions de victoire normales sont appliquées, mais les options de départ sont « the big push » pour le joueur allemand, « the solid defense » pour le joueur anglais, et ne peuvent être modifiées.

Destruction des ponts (optionnel)

Si une zone contenant un pont est libre de tout élément (anglais et allemand), le joueur anglais peut tenter de le détruire en obtenant 6 sur un jet de d6 en fin d'un tour anglais.

Remerciements à Laurent et Jean-Luc pour leur aide toujours précieuse.

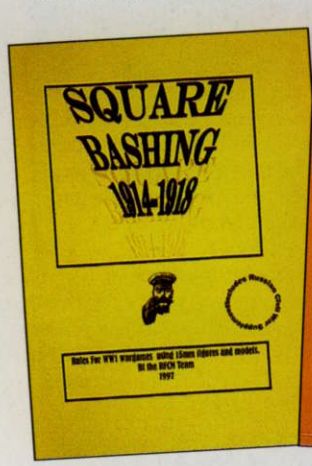
Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1998

OVER THE TOP CONTRE SQUARE BASHING

LES REGLES POUR FIGURINES PREMIERE GUERRE MONDIALE

Comparée aux grands classiques que sont l'Antique-Médiéval, l'Empire ou la 2e G.M., la « der des der » reste une période encore peu pratiquée sur nos tables de jeu, principalement, on peut le supposer, du fait du traumatisme qu'elle a suscité au niveau de notre mémoire collective.

Les troupes anglaises vont infliger à Mons, une terrible défaite aux Allemands qui ne s'attendaient pas à une telle résistance. Peinture Pierre laporte.



Dans l'esprit de beaucoup de joueurs, elle évoque en outre une guerre de positions statique, et par conséquent peu attrayante d'un point de vue purement ludique. Pourtant, l'évolution fulgurante des tactiques et des moyens techniques de destruction reste fascinante, et la mobilité fut un facteur stratégique essentiel au début et à la fin, de même que sur les théâtres d'opération autres que le front ouest pendant toute sa durée. Nous vous proposons donc d'analyser deux règles consacrées à ce conflit, qui, bien que très différentes, se distinguent par leur qualité.

OVER THE TOP

Cette production américaine est en fait l'adaptation pour la Grande Guerre de *Command Decision*, une règle pour figurines 2e G.M. qui s'est imposée comme référence (voir VV n° 5), et que d'aucuns considèrent comme la meilleure simulation pour cette période. Elle se présente sous forme d'un livret de 120 pages, dont une quinzaine seulement constituent les règles de base.

Le reste de l'ouvrage est consacré aux règles avancées, à l'organisation, aux caractéristiques nationales des troupes et des matériels, ainsi qu'à une dizaine de scénarios dont une campagne ayant pour cadre l'ouverture des hostilités. L'ensemble est clair et bien structuré, on regrettera simplement la médiocre qualité des illustrations en noir et blanc.

La règle en elle même est conçue avec beaucoup de rigueur et de souci du détail, dans un style coutumier aux concepteurs américains. Bien qu'assez complexe, le système de jeu demeure extrêmement logique, et, dans la majeure partie des cas, les mécanismes s'apparentent trait pour trait à ceux de *Command Decision*, à commencer par l'échelle de réduction (un pouce pour 50 yards, un élément pour 40/60 hommes ou 6 véhicules). La séquence de jeu est relativement classique, avec un système de pions d'ordres plaisant, mais qui, comme c'est le cas pour toute règle de ce type, nuit toutefois au charme visuel d'une table de figurines.

Les règles avancées couvrent l'emploi des armes chimiques, de l'aviation et des tanks, ainsi que des troupes spécialisées tels que les Stosstruppen et autres Trench Raiders.

La partie organisation, quand à elle, force l'admiration de part l'ampleur de la recherche effectuée : pas moins de treize nations y sont répertoriées, année par année, depuis l'Autriche-Hongrie jusqu'aux Etats-Unis, en passant par Serbie et le Monténégro... Si vous souhaitez jouer un régiment d'Alpini italiens en 1915, le Corps des autos-canons-mitrailleuses belges en Russie, ou bien encore connaître la portée du canon G.P. Filloux français, c'est possible ! Bref, une volonté de réalisme propre à satisfaire tout joueur passionné et exigeant, au détriment, il est vrai, de la rapidité du jeu, car les copieux tableaux de caractéristiques demandent à être consultés très fréquemment.

Pour finir, la sélection de scénarios proposés en annexe justifierait à elle seule l'acquisition de ce livret, ne serait-ce que de part l'originalité des sujets traités. On y trouve en effet, hormis plusieurs affrontements coloniaux et autres combats typiques du front Ouest, un étonnant scénario historique intitulé Armistice day, se déroulant le 11 novembre 1918, et mettant aux prises un contingent de soldats britanniques, canadiens et américains avec l'Armée Rouge de Trotsky !

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES *NACH PARIS !*

	Facteur de tir	Portée	Combat rapproché	Coût
Infanterie de métier*	2	15	3	5
Mitrailleuses	3	15 (25)	2	6
Infanterie d'active	1	15	2	4
Mitrailleuses	2	15 (25)	1	5
Réservistes	0	15	1	3
Mitrailleuses	1	15 (25)	0	4
Observateur d'artillerie	0	15	1	20
Elément de cmdt.	–	–	0	10/20/30**
* : garde, zouaves, etc.				
** : régimentaire/brigadier/divisionnaire.				
Cavalerie	1*	15	2	6
Cavalerie de choc**	1*	15	3	7
* : démontés uniquement.				
** : cuirassiers, etc.				
Artillerie				
77/75	3	25 (90)	2	10/11*
18 livres	3	25 (70)	2	10
155	5	25 (80)	0	18
Attelage hippomobile	–	–	0	1
* : 75 français.				
Entre parenthèses : tir indirect				

Modificateurs additionnels au facteur de tir :

+ 1 si cible en formation serrée*.

– 1 si *Mad Minute*.

* : ne s'applique pas si le bataillon adverse est réduit à un seul élément.

- Ajouter **2 points** par élément au budget si infanterie ou cavalerie britannique.
- Tous les types d'éléments ont un facteur défensif de 0

MOUVEMENTS

	Terrain clair	Terrain difficile	Sur route
Infanterie	10/15*	5/10*	15
Mitrailleuses	10	5	10
Cavalerie/Cmdt.	20	10	20
Cavalerie de choc	15/20*	10	20
Attelage	10	5	15

* sur ordre *Assaut*

Seul défaut de cet ouvrage ; il est en anglais, ce qui constitue un obstacle majeur pour tous ceux que la langue de Shakespeare rebute.

SQUARE BASHING

Cette règle britannique pourrait être qualifiée de révolutionnaire, tant elle se démarque des autres par son originalité complète. Pourtant, sa présentation austère ne laisse rien supposer de la qualité du contenu : un fascicule format A4 d'une vingtaine de pages, imprimé sur un papier aux couleurs criardes, peu agréable à consulter. Les auteurs définissent leur concept comme étant développé dans le cadre des RFCM, c'est-à-dire les Règles Pour le Commun des Mortels, et c'est tout dire ! Dès la page d'introduction, le ton est donné : « *Une partie dure environ une heure. Cela permet aux joueurs de faire plusieurs parties au cours d'une même session, et d'avoir encore du temps disponible pour sociabiliser (sic) et bavarder.* » ! On l'aura compris, les objectifs de *Square Bashing* sont fluidité, convivialité et plaisir de jouer, ces considérations étant, il faut bien le reconnaître, souvent ignorées dans la majorité des autres règles pour figurines...

Dans l'ensemble, le but est atteint. Si les mécanismes semblent complexes de prime abord, voire déconcertants pour les « vieilles moustaches » habitués aux systèmes classiques, ils s'assimilent rapidement, trouvent leur logique au fil du jeu et permettent effectivement de résoudre une partie en moins de deux heures. Le joueur novice, quant à lui, est initié pas à pas, en commençant par un lexique fort judicieux des termes utilisés. L'échelle de réduction est supérieure à celle de *Over the top*, puisqu'un élément représente ici une compagnie, soit approximativement 200 hommes. Là aussi, figurent tous les ingrédients que l'on est en droit d'attendre pour capter l'atmosphère de la période : utilisation des tranchées, des barbelés, des gaz et des tanks, ainsi qu'une règle astucieuse pour simuler les percées de Stosstruppen.

Mais la grande originalité du jeu réside essentiellement dans le traitement des distances. On ne mesure plus ni la longueur des mouvements, ni les portées de tir. La table de jeu est simplement quadrillée en zones carrées (d'ou le titre) de 30 cm de côté, qu'il faut conquérir et contrôler avec plus ou moins d'incertitude selon la nature du terrain traversé et le type de troupes utilisé. Les figurines progressent par bonds, d'une zone à l'autre. Exit, donc, les mètres mesureurs, et oubliées les palabres fastidieuses pour quelques millimètres abusivement glanés ; le déroulement du jeu y gagne indéniablement en rapidité. Autre avantage non négligeable : la souplesse de ce système autorise un soclage absolument compatible avec toute autre règle, ou presque. Enfin, le placement et l'orientation des figurines dans leur zone sont entièrement libres, ce qui permet de disposer ses troupes à son gré selon l'effet visuel recherché, et donc de véritablement « jouer aux petits soldats » !

Les premières vagues allemandes se brisent sur le feu nourri des hommes de la BEF. Peinture laurent Savouyaud.

A *Square Bashing*, ne cherchez pas la différence entre un 75 français et un Skoda autrichien ; il n'y en a pas ! Tout type de canon de campagne figurant sur la table de jeu est dénommé *artillery base* et possède des caractéristiques identiques, car c'est sur les tirs préparatoires principalement hors-table que les auteurs ont mis l'accent. Ainsi, en début de partie, le joueur peut inclure dans la composition de ses forces un tir de barrage, dont le coût en termes de budget est relatif à sa puissance destructrice potentielle. Cela va du barrage tactique local au « marmitage » intensif, en passant par le tir roulant précurseur d'un assaut. Une approche schématique intéressante, mais qui peut surprendre plus d'un joueur attaché aux systèmes traditionnels.

Pour leur part, les combats sont résolus de manière relativement conventionnelle. L'assaillant déclenche un assaut sur une zone adverse adjacente, et chaque joueur totalise un score global d'attaque ou de défense. Les modificateurs applicables sont nombreux, mais classiques (couvert, soutiens, etc.) et donc faciles à mémoriser. Quant au mode de détermination des pertes, il est tout simplement génial. Bien entendu, l'influence du moral sur le comportement des troupes est prépondérante, et, la encore, le sujet est traité avec beaucoup d'originalité.

Cerise sur le gâteau, les conditions de victoire constituent une perle d'humour typiquement british : on ne tient pas seulement compte du terrain conquis et des pertes subies, mais aussi, et entre autres, de la chance du joueur et de la peinture de ses figurines !

On l'aura compris, *Square Bashing* sort délibérément des tranchées battues, et les « compteurs de rivets » pointilleux n'y trouveront pas leur compte. En revanche, les initiés y verront un divertissement savoureux, propre à élargir l'horizon du jeu avec figurines. On regrettera seulement que cette règle ne soit pas prévue pour rejouer des batailles historiques, puisque c'est un générateur de scénarios, fort astucieux au demeurant, qui détermine aléatoirement la nature de chaque affrontement.

Un dernier mot concernant les annexes, ou sont proposées des règles avancées pour la guerre civile russe couvrant notamment l'emploi des trains blindés, ainsi que des ordres de bataille succincts ou seules deux nations sont représentées (Allemagne et Grande Bretagne). Un fascicule complémentaire de listes d'armées est à paraître, qui devrait combler cette lacune.

A noter : l'équipe des RFCM propose également une version de *Square Bashing* adaptée pour la guerre de Sécession, intitulée *Lincoln's war*, et reprenant les mêmes principes de jeu.

En conclusion, deux règles excellentes, aux systèmes de jeu bien huilés, mais dont les objectifs sont radicalement opposés. D'un côté, une règle classique minutieusement conçue, de l'autre, une approche abstraite et novatrice. Quelles que soient vos préférences, ces deux ouvrages sont chaudement conseillés aux amateurs de la période. ❐

Malgré la présence de nombreuses batteries de 77 allemandes, la résistance anglaise sera terriblement meurtière pour les fantassins. peinture Jean-Luc Chaulet.

OVER THE TOP

Règles pour la 1re Guerre mondiale, assez complexe, par Greg Novak, éditée par G.D.W.

Qualités : système de jeu éprouvé, souci du détail, précision historique.

Défauts : règle en anglais, lenteur du jeu, abondance de marqueurs.

SQUARE BASHING

Règles pour la 1re GM, par le R.F.C.M. Team, distribuée par Peter Pig (voir VV n° 21)

Qualités : grande originalité des mécanismes, fluidité et convivialité.

Défauts : règle en anglais, présentation négligée.

DEBUTER A ASL

IV - Revue d'ensemble

LES REGLES de base d'ASL passées en revue dans les articles précédents permettent de jouer plus de 80 % des scénarios mais elles sont loin de modéliser toutes les actions tactiques de la Seconde Guerre mondiale. Cet ultime article vous présente le reste du système afin de vous en donner une image complète.

Philippe NAUD
et Jean DEVAUX

LES REGLES DIVERSES (E)

Ainsi que l'indique Avalon Hill en introduction, toutes les règles du chapitre E (disponibles dans *GI Anvil of Victory*) sont optionnelles, certains joueurs peuvent estimer qu'elles sont superflues et ne font qu'augmenter la complexité du système. Pour d'autres le système est incomplet sans ces règles. En tous cas, elles ne peuvent être appliquées que par SSR (règles spéciales de scénario) ou par accord entre les joueurs.

– la nuit

La nuit, on ne voit pas loin... C'est ce simple fait que le chapitre E1 essaye de modéliser. Les quatre pages de règles de nuit changent complètement le système : le défenseur peut cacher plus d'unités (*placement intial caché*) mais voit sa liberté de mouvement entravée. L'attaquant peut facilement tenter des infiltrations (*Cloaking*), enfin deux types de munitions viennent compléter l'arsenal : les fusées et les obus éclairants.

La nuit, la ligne de vue d'une unité est limitée à quatre zones : le cercle d'hex. qui l'entoure, dont le rayon est défini par la NVR (distance de vision nocturne), les zones illuminées (soit par des fusées ou obus, soit par des incendies), les unité marquées par un *Gunflash* et les véhicules en mouvement.

– interrogatoire

L'interrogaoire peut s'appliquer aux Prisonniers, un jet de dé (DR) d'interrogatoire étant effectué lorsqu'une unité est capturée. Elle peut aussi s'appliquer aux civils qui se trouvent sur le champ de bataille, de façon aléatoire. Un jet de dés donne le type d'information révélée.

Compte tenu de ce qui peut être révélé (fortifications et unités cachées ou camouflées) l'interrogatoire est, en général, favorable à l'attaquant.

– conditions atmosphériques.

Ce chapitre détaille ce qui n'est qu'effleuré par le chapitre B.

Il commence par définir le concept important de Faible visibilité (LV) : Une *LV hindrance* a le même effet qu'une *LOS hindrance* mais reste sans effet sur le le mouvement en terrain découvert, l'interdiction ou les résiduels. Il détaille ensuite les conditions d'établissement et d'arrêt de la pluie ou de la neige. Sont traités : la brume et le brouillard (qui reçoivent un traitement beaucoup plus complet dans *Kampfgruppe Peiper*), la pluie et la boue, la neige et le froid intense.

Bien qu'ils ne soient pas traités dans ce paragraphe, la LV est souvent utilisée par les auteurs de scénarios pour traiter par règles spécifiques les combats se déroulant au crépuscule ou à l'aube.

– utilisation de skis

Outre l'utilisation des skis, ce chapitre traite aussi du camouflage d'hiver.

– les bateaux

Il ne s'agit pas ici des règles de débarquement mais du mouvement des bateaux pneumatiques et radeaux permettant le franchissement des rivières. Seules les unités qui peuvent fabriquer un radeau (par SSR) ou les passagers restent armées. Ce paragraphe définit également les règles de gués.

– appui aérien

Les avions restent l'un des appuis les plus puissants de l'infanterie. Malheureusement, leur effet est aléatoire : leur arrivée est liée à un jet de dés ; de plus, pour pouvoir tirer ou lâcher leurs bombes, ils doivent « voir » leur cible, ce qui n'est pas évident, surtout en terrain urbain ou boisé. De fait, malgré leur puissance de feu, leur rôle est souvent réduit, à ASL du moins. Une règle de dogfight entre avions existe même, mais les scénarios où les deux joueurs reçoivent ensembles de l'appui aérien sont rarissimes.

– convois et colonnes

Les convois et colonnes simulent les troupes en ordre de marche. On ne peut les utiliser que par SSR, en général dans des scénarios mettant en scène une embuscade.

– planeurs

Les planeurs permettent d'amener troupes (et matériel pour les Américains et les Anglais) sur l'aire de jeu.

– parachutistes

Les parachutes sont un peu moins sûrs que les planeurs mais permettent plus de souplesse dans le déploiement. Ils donnent lieu à des scénarios très animés (lorsque les parachutistes atterrissent au milieu de la défense !) mais extrêmement aléatoires.

– transports de munition

Complément presque indispensable des véhicules disposant de peu de munitions (B# entouré d'un cercle), ils font une proie facile dont l'explosion peut être dévastatrice.

– Barrages d'artillerie

Lorsque le module d'artillerie hors carte dispose d'un (ou plus) hexagone pré-réglé, le joueur peut choisir un tir de barrage. Un barrage affecte une ligne de neuf hexagones adjacents au lieu d'affecter un « cercle » de sept hexagones. De plus la puissance est réduite, sauf s'il est utilisé pour faire de la fumée. Idéal pour masquer une progression ! Bien sûr, un barrage n'est pas obligatoire et le même hex. pré-réglé peut aussi être utilisé pour des missions normales.

– barrage roulant (*Creeping Barrage*)

Ce type de barrage, déterminé selon le scénario, interviendra quelle que soit la couleur de la carte tirée (mission automatique) et se corrige automatiquement pendant chaque Prep Fire Phase et chaque Def Fire Phase. De plus, sa durée est fixée par le joueur et indépendante de l'accès à la batterie.

LES COMBATS DANS LE DÉSERT (F)

Ils sentent bon le sable chaud

Le module *West of Alamein* nous offre, non seulement, tout l'ordre de bataille (OB) anglais,

encore plus complet que celui fourni pour *Squad Leader* avec le vénérable *Crescendo of Doom* mais aussi un nouveau type de terrain : le désert avec quatre cartes et de

PARACHUTAGES

Cet exemple est librement inspiré de « Vous descendez à Malème « (magazine *Tactiques*).

Les Britanniques défendent l'aéroport (carte 14), les Allemands doivent le capturer. Afin de semer le désordre dans la défense Anglaise, les Allemands décident de parachuter un stick, sans chef ni armes de soutien, directement sur les pistes avant tout *set up* en 14I5. C'est le parachutage de ce stick que nous allons suivre.

Phase de ralliement : Bien qu'il n'y ait pas de vent, il faut en déterminer la direction. Ici un dr 3 par rapport au sniper britannique nous donne un vent soufflant du sud-est.

Pas de **phase de feu de préparation**

Phase de mouvement : Les Allemands jettent un dé : dr = 2, c'est donc le *drop point* initialement prévu qui sera utilisé. Si le dr avait été ≥ 4, il aurait fallu relancer un dé pour sélectionner aléatoirement la carte sur laquelle le saut aurait eu lieu (par exemple 1, 2 ou 3 = carte 14, 4, 5 ou 6 = carte 11) puis il aurait fallu faire une détermination aléatoire du point de saut. On voit donc qu'il y a environ une chance sur deux pour que les parachutistes atterrissent à proximité du lieu sélectionné. Dans notre cas les parachutes sont placés en 14 G4, H4, I5, J5, K6. Pour chaque parachute on va maintenant jeter un DR qui représentera la dérive. Dans notre cas, le dé blanc est divisé par 2 (FRU) car les parachutistes sont Allemands (des parachutistes soviétiques auraient eu une dérive de 1,5 fois le dé blanc (FRD). Les DR sont : G4 6/2 ➔ F3, H4 1/2 ➔ H3, I5 2/4 ➔ K4, J5 1/6 ➔ J2, et enfin K6 2/4 ➔ M5. Comme il n'y a pas de vent, il n'y a pas de dérive supplémentaire. On conduit alors les tirs défensifs (FP inhérent et armes légères seulement) avec un DRM de – 2 pour mouvement dangereux : la seule cible possible du squad E8 est F3 car la distance aérienne est le double de la distance normale ; 2 FP DRM – 2, DR 5/3, il n'y a pas d'effet, les parachutistes ne pouvant pas être cloués. I3 tire sur H3 : 6 FP DRM – 2, DR 2/2 soit 1KIA, le parachute est éliminé. I7 tire sur E3 2 FP, DRM – 2, DR 5/4 pas d'effet. J7 tire sur K4, 8 FP, DRM – 3, DR 4/2 soit K#2 la cadence de la mitrailleuse n'est pas conservée ; le squad est remplacé par un demi squad qui passe un moral check à + 2 ; DR 3/4 le demi-squad casse. Le canon N7 tourne et tire en IFE sur F3 ; 8 FP, DRM 0 (– 2, mouvement hasardeux, + 2 rotation de deux sommets d'hex.) DR6/5 pas d'effet. Les parachutistes sont posés sur carte, ceux qui tombent dans les bois passent un NMC, les autres un PTC, s'ils le ratent, ils sont déployés en 2 demi squads. Le défenseur conduit ses tirs finaux, seul le Matilda peut encore tirer.

Advancing Fire Phase, Rout Phase et Advance Phase : les parachutistes ne peuvent conduire aucune action et sont posés sur carte. Les Allemands sont représentés par des 2-2-8 pour les squads et des 1-2-7 pour les demi-squads car ils doivent encore trouver leurs armes. Au fait, quel est le CCV d'un parachutiste qui n'a pas encore retrouvé ses armes ?

nombreux éléments de terrains (Overlays).

La gamme de véhicules anglais est probablement la plus riche et la plus sophistiquée du système. En effet, à côté des innombrables autos blindées (71 pions de 23 modèles différents) on trouve les *Funnies*, en fait des engins blindés du génie, poseurs de pont (Valentine et Churchill Bridgelayers) ou destructeurs de fortifications (AVRE avec le « mortier » Petard) et leurs règles spéciales d'emploi. Mentionnons aussi les inévitables Carriers et les Kangaroos transporteurs de troupes. Enfin à côté des Stuart, Sherman et autres White Scout Cars fournis par les Etats-Unis dans le cadre du prêt-bail, l'OB anglais nous réserve quelques joyaux typiquement « british » comme le Churchill Crocodile lance-flammes, excellent véhicule pour l'appui de l'infanterie. *Alamein* permet en fait de simuler la quasi-totalité des actions des forces du Commonwealth, depuis la Norvège en 1940 jusqu'aux derniers et difficiles combats en Allemagne en avril 1945.

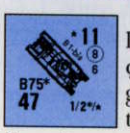
En outre, l'arrivée des modules sur le Pacifique et des règles de débarquement permettent aux Commandos d'attaquer les batteries allemandes de Dieppe (bonne chance...) ou à vos Australiens de défendre le bras de mer entre Singapour et la péninsule malaise contre un assaut amphibie nocturne des Japonais (bonne chance aussi...).

Mais *West of Alamein*, c'est aussi un nouveau terrain très déroutant au premier abord : **le désert** (Chapitre F) et ses épigones comme la steppe, où les blindés sont à l'honneur. Les règles pour la déroute sont modifiées en conséquence, faute d'arbres et de maisons. Heureusement, c'est la « guerre sans haine » et il est généralement interdit de ne pas faire de Prisonniers. Le moindre accident de terrain prend dès lors une immense importance tels les deirs ou « petits creux de terrains », les wadis ou « lits de rivière asséchés », les hillocks ou « petites éminences » et les inévitables dunes. Heureusement, l'overlay d'*Escarpement* et les collines de la carte 25 mettent un peu de relief dans cet ensemble. Ajoutons à cela les règles pour les tempêtes de sable, la poussière et les levers et couchers de soleil qui éblouissent les combattants et vous aurez un bon panorama de ce théâtre d'opérations.

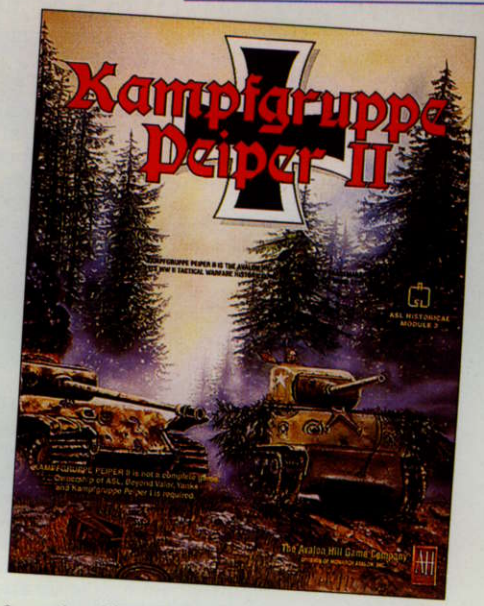
Credere, Obedere, Combatere !

West of Alamein laisse de côté un belligérant très méprisé : l'Italie, c'est donc le module suivant, *Hollow Legions*, qui nous offre pour la première fois un OB extrêmement précis des forces de Mussolini et deux cartes de désert (30 et 31). Les scénarios nous entraînent sur de (nombreux) théâtres d'opérations : Afrique du Nord, URSS, Sicile et Italie. Peu d'armées traînent une réputation aussi calamiteuse que l'armée italienne, et son artillerie comme ses blindés sont autant de preuves de son impréparation à un grand conflit européen. Les tankettes CV 33 à l'armement ridicule et les antichars de 47 trop peu puissants sont plus fréquents que les excellents Semovente de 105 mm ou les antiaériens de 90 mm. Quant à l'infanterie, c'est la plus médiocre avec celles des satellites de l'Axe et les Chinois. Mais ASL est aussi un moyen de rendre un juste hommage à la valeur souvent méconnue des soldats italiens qui, de la Russie à la Tunisie, ont souvent fait bien meilleure figure que beaucoup d'auteurs ne le prétendent. Voyez ainsi le scénario « Sur les chemins de Rome » dans VV n° 19.

De « l'étrange défaite » à Rhin et Danube



ASL ne pouvait non plus faire l'impasse sur la participation française même si elle ne passionne guère les Américains. Il n'en reste pas moins que *Croix de guerre* fournit un ordre de bataille très complet tant sur le plan des véhicules que de l'artillerie et de l'organisation des unités. Les FT-17 et autres B1-bis voisinent avec les engins de la cavalerie comme les petites AMR 33, les excellentes AMD 178 et les inévitables Somua S-35. La panoplie de canons est aussi très complète avec ses « 75 » mais aussi ses 25 antichars et des pièces trop rares en 1940 comme les mitrailleuses jumelées de 13,2. L'armée de Vichy, les Forces



françaises libres et les forces armées de 1943-1945 ne sont pas oubliées et sont très convenablement présentées avec des pions parfois spécifiques tels ces 75 mm montés sur camion semi-blindés par les spahis des FFL. En règle générale, les unités FFL sont représentées par des pions anglais pour l'infanterie ainsi que pour les véhicules et l'artillerie entre 1940 et 1943. Les canons et véhicules américains sont utilisés après 1943, à l'image de la prestigieuse 2e DB. Deux cartes très utiles, la 40 (rivière et campagne) et la 41 (village, cours d'eau et collines) et des overlays divers viennent s'ajouter aux pions. On peut néanmoins regretter l'absence de situations mettant en scène les chars des DCR et autres DLM contre les Panzer. De plus, la qualité historique des scénarios présentant des Français dans les publications américaines (Annual et *The General*) est homogène dans la médiocrité...

Les satellites oubliés ?

Le théâtre d'opérations du Pacifique est maintenant bien couvert et, avec la sortie du module *Doomed Battalions*, seuls les pays satellites de l'Axe ne sont pas représentés, hormis l'infanterie. Si la plus grande partie de leur matériel lourd est présent sous d'autres couleurs (Allemagne, Italie, Pays Neutres, France), il n'y a toujours pas les matériels propres à ces nations tel le canon automoteur antiaérien hongrois Nimrod ou les chasseurs de chars roumains TACAM. Fort maltraités, tant par les Allemands que par les historiens militaires trop prompt à prendre les critiques germaniques pour argent comptant, les malheureux Hongrois, Roumains et Slovaques se sont souvent en fait révélés bons combattants même s'il ne montraient pas le même zèle fanatique que les nazis. Hélas, l'avenir est très incertain – à cette date – pour les jeux d'AH depuis son rachat par Hasbro. Il faut espérer que la sortie du module des satellites de l'Axe intitulé *March to Oblivion* ne soit pas compromise car tous les belligérants seraient ainsi représentés dans *ASL*. Cela nous donnerait la possibilité de simuler pratiquement n'importe quel combat de la Seconde Guerre mondiale mais aussi des conflits périphériques.

LE PACIFIQUE (CHAPITRE G)

Les Japonais

Une innovation dans le système : pour représenter le courage fanatique et unique des soldats de l'Empereur, les squads japo-

CHASSE AU GROS GIBIER

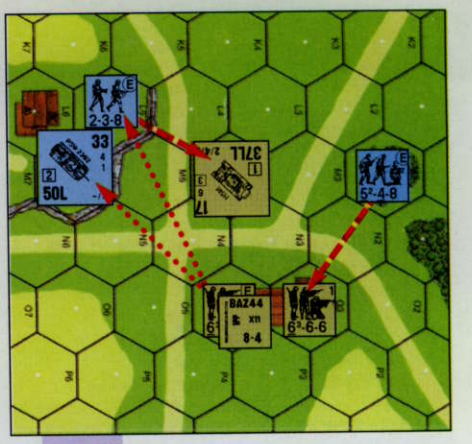
Si l'infanterie ne peut détruire un blindé à distance – mais peut démoraliser voire éliminer son équipage si il est exposé –, elle dispose toutefois d'un certain nombre d'armements susceptibles de le faire. Ce sont les fusils antichars (ATR pour Anti-Tank-Rifle en anglais) et, surtout, les divers lance-roquettes qui remplacent généralement les ATR à partir de 1943. Notons que l'Armée rouge utilise encore massivement des fusils antichars en 1945. En 1950, en Corée, les fusils antichars russes – surnommés « Buffalo Guns » – se montrent encore redoutables contre les blindages latéraux et arrière des chars légers américains M 24 « Chaffee ».

Les ATR sont des armes d'un emploi aisé et réglé par C13.2. Un ATR utilise la table C3 pour le toucher et C7.31 pour la perforation avec une portée de douze hex. et un punch supplémentaire à courte distance. Notons que les modèles italiens, japonais, russes et quelques autres sont plus puissants que la moyenne souvent en raison d'un calibre de 20 mm. Un fusil antichar s'utilise aussi bien contre un blindé que contre un canon avec bouclier (C13.23) que contre le personnel (C13.24) mais avec un effet assez limité dans ce dernier cas. Un chef peut diriger le tir d'un ATR (C13.25). C'est une arme fort efficace contre tous les véhcules de blindage 0 ou 1 mais aussi contre les engins plus blindés si l'on vise les flancs ou les arrières moins protégés. Ainsi, les ATR russes ont de bonnes chances de détruire ou d'immobiliser les PzKpfw III et IV ainsi que les StuG. En outre, n'oubliez jamais le tir d'immobilisation très pratique à courte distance, même de face (C5.7). Toutefois, face à un Panther ou un Tiger, la prière est plus efficace que l'ATR.

Profitons en pour rappeler aux joueurs que toute arme fournie par le jeu peut être utilisée en antichar. Cela paraît assez évident pour un lance-flammes ou une charge de démolition mais c'est aussi vrai pour une mitrailleuse, même légère. Certes, il ne sert à rien d'essayer d'arrêter un Panther avec un fusil-mitrailleur mais ce n'est pas vrai d'un mortier même si ce n'est qu'un tube de 50 mm. Regardez la table C1.55 et l'IFT, ajoutez la cadence de tir et une bonne acquisition et vous pourrez obtenir des résultats intéressants surtout si le blindé visé a un compartiment de combat ouvert (Open Top). Quant aux mitrailleuses, elles permettent de liquider les « half-tracks » et autres tankettes au blindage dérisoire (0) avec un ***To Kill*** de 4 (qui monte à 5 voire plus à courte ou très courte distance, voir la Table C7.31).

Mais ces armements restent bien inférieurs au bazooka, PIAT et autres Panzerfaust. L'inconvénient majeur des lance-roquettes antichars est leur faible portée... compensée par leur potentiel de destruction. Aucun blindé anglo-saxon et peu de blindés soviétiques (chars lourds IS-2m et IS-3) résistent à une roquette de Panzerfaust (PF) ou de Panzerschrek. Ces armes sont en général représentées par un pion sauf le PF qui est inhérent aux squads allemands après septembre 1943. Son emploi est aléatoire (voir l'exemple) tant pour le tireur que pour la cible. Les lance-roquettes ont en commun une certaine fragilité et la dangerosité de leur emploi dans un lieu confiné. L'exception à cette règle est le PIAT anglais, en fait un mortier antichar à ressort qui manque toutefois un peu de « punch ».

Cet exposé ne serait pas complet s'il n'était pas fait mention des mines magnétiques, réservées (c'est historique) là encore, à l'infanterie allemande à partir de 1944. Pour simplifier, disons qu'elles ne sont pas toujours disponibles (voir C13.7) mais que leur usage détruit le plus puissant des mastodontes si il est attaqué en combat rapproché par des fantassins : elle ajoute un DRM de – 3 aux dés de l'utilisateur. Bref, un squad dont la valeur en combat rapproché est de 5 (voir A11.11) immobilise le blindé sur un DR de 8, le détruit sur un DR entre 5 et 7 et le transforme en ferraille brûlante avec un DR de 4 ou moins. Les Alliés disposent d'engins régis par des règles similaires tels les bombes Gammon au plastic utilisées par les paras anglais autour de Pegasus Bridge.



TIRS DE LANCE-ROQUETTES

Un M5 américain est en M4 avec un VCA/TCA L4-M5, un 667 avec un BAZ 44 est en O4 et un 666 en O3. Un PSW 234/2 est en M6 avec un VCA/TCA N5-M5, un 238 est en L7 et un 548 en M2. Seuls les tirs de lance-roquettes sont présentés.

Lors de la phase de tir de préparation américaine, le 667 peut tirer sur le PSW. Le *Basic To Hit* est de 7 (voir au dos du pion) mais modifié par un DRM de +2 (C13.8 *Backblast*). Un chef pourrait appliquer son modificateur à ce tir. Le 6-6-7 peut aussi essayer d'effectuer un tir désespéré (C13.81) avec comme conséquence une attaque avec un FP de 1 à son encontre. Au final, le PSW étant derrière un mur donc à défilement de tourelle (D4.2 : tout coup touchant la caisse [dé coloré supérieur ou égal au dé blanc] est considéré dans le mur), il semble plus judicieux de laisser le M5 s'en occuper.

Le joueur américain peut aussi décider d'engager le 2-3-8 en L5. En effet, les SCW peuvent être utilisées contre les troupes dans des bâtiments, des pillboxes, des ruines ou derrière des murs (C8.31). Le *To Hit* final doit être de 5 ou moins car le Mur offre une protection de + 2. Si le tir touche sa cible, il est résolu avec 8 FP comme indiqué sur le pion (voir aussi C8.31). Le BAZ ne peut être utilisé contre le 5-4-8 en M2 car cette unité est dans un bois.

Lors de la phase de feu défensif, l'infanterie allemande réplique avec ses Panzerfaust (PF). Ces armes ont une portée de deux hex. en 1944 (C13.32) donc le 6-6-7 en O4 est à l'abri. Le joueur allemand décide alors de faire tirer le HS sur le M5. Il fait un *PF Check* (C13.31). Un dr de 3 ou moins indique qu'il dispose d'un PF. Mais il y a un modificateur de + 1 car l'unité est un HS. Il peut donc tirer son PF sur un dr de 2 ou moins, n'a pas l'opportunité de tirer si le dr est compris entre 3 et 5 et est Pinned si le dr Original est de 6 (C13.31). Si le HS peut tirer, le To Hit final doit être de 5 ou moins car le M5 est considéré petite cible (point blanc sur le blindage frontal). Un DR de 12 est un raté mais aussi une *Casualty Reduction* pour le tireur (C13.36). Si le PF touche, le Blindé est détruit et brûle sur un DR de 11 ou moins... en effet, le TK du PF est de 31 (C13.34) et le Blindage frontal du M5 est de 6 soit un TK final de 24 ou moins avec deux dés... (25 est un Choc ou une Immobilisation selon l'endroit touché). Le PF est considéré comme n'ayant pas fonctionné sur un TK DR de 12.

Imaginons que le M5 est détruit par le tir du 2-3-8. Le squad peut alors tirer sur le 666 en O3. Le joueur allemand effectue un *PF Check* avec un modificateur de + 1 car la cible n'est pas un blindé (C13.31). Le dr est de 4 soit 5 avec le modificateur : pas d'opportunité pour tirer un PF. Mais le 5-4-8 peut tirer deux PF s'il n'utilise pas son FP (C13.31). Le joueur allemand tente un nouveau PF Check qu'il réussit. La cible est à deux hex. (To Hit de 6) et dans une maison (DRM + 2) soit un DR de To Hit à 4 ou moins. Si le tir fait mouche, le 6-6-6 subit une attaque de 12 FP sans modificateurs.

nais ne démoralisent pas mais subissent des réductions par pas : le groupe de combat qui échoue lors d'un test de moral voit sa puissance réduite ; un groupe réduit devient demi-groupe, le demi-groupe, lui, peut casser. Pour qu'un groupe de combat japonais devienne complètement inoffensif, il faudra donc qu'il casse trois fois (ou subisse un KIA ou un K#). Revers de la médaille, au fur et à mesure du déroulement du scénario, les Japonais perdent de la substance.

Les chefs japonais, quant à eux, sont immunisés contre les *Pin Task Checks* mais s'ils ratent un test de moral, ils sont blessés (ou meurent) ! Leurs DRM sont plus faibles que ceux des autres chefs (à l'exception des Finnois) mais ils bénéficient des mêmes attributs que les commissaires soviétiques : le moral des troupes qui les accompagnent est augmenté de 1 et le modificateur de *Desperation Moral* ne s'appliquent pas.

Ce ne sont pas les seules caractéristiques des Japonais : ils peuvent se cacher plus facilement, disposent de nombreux bunkers, peuvent créer des héros ou des casseurs de char porteurs des charges de démolition... et surtout se livrer à des charges banzaï. Equivalent japonais de la vague humaine russe, la charge banzaï permet des progressions spectaculaires contre un adversaire préalablement enfumé. En revanche, en terrain découvert et face à la puissance de feu des Marines, elle est vite suicidaire malgré un moral augmenté de 1.

Le Terrain

Les jungles de Birmanie ne ressemblent pas aux plaines et aux villes européennes. La grande astuce des concepteurs a été de ne pas créer de nouveaux types de terrain mais de modifier le signification des symboles qui figurent sur les cartes : les bois deviennent de la jungle, le degré de densité étant fixé par SSR, les broussailles des bambous, les blés de l'herbe à éléphants (kunai), les vergers des palmeraies, et les bâtiments des huttes. Une fois les « réflexes PTO » acquis, les scénarios deviennent – presque – aussi fluides et faciles à jouer que les scénarios européens. Seule innovation, les rizières qui, pouvant être en saison, asséchées ou irriguées donnent lieu à plus de deux pages de règles assez indigeste...

La présentation du PTO se termine par la présentation d'une fortification spécifique : les **Panjis** (bambous enfoncés dans le sol) et du transport des canons à dos de mulet. Les neuf pages de règles consacrées au monde souterrain des cavernes s'adressent aux spécialistes et nous ne nous étendrons pas ici.

Enfin, 13 pages de règles sont consacrées aux plages et aux débarquements. Réservées aux spécialistes ! Elles mériteraient un article complet à elles seules...

Bulldozers

Bien que présentées dans le chapitre G, les bulldozers peuvent être utilisés (par SSR) sur tous les théâtres d'opération.

L'armée américaine à ses débuts et les Marines

L'armée américaine de 1941-1942 n'est pas très puissante car composée de première ligne (4-4-7) et de conscrits (3-3-6), elle apparaît principalement aux Philippines avant juin 1942.

C'est chez les Marines, en revanche, que l'on trouve le groupe de combat le plus puissant du système : le 7-6-8 (fort de seize hommes !) que l'on trouve à partir d'avril 1944. Il peut se déployer librement au placement, et avec un test en cours de partie, afin de donner naissance à deux 3-4-8. Il est vrai qu'il faut bien cela pour prendre d'assaut des troupes aussi solides que les fils du Soleil levant !.

Les Chinois

Les Chinois existent en deux versions : les nationalistes (G.M.D.) de Tchang Kaï Tchek et les rouges de Mao. Si les pions d'infanterie sont différents (on utilise les partisans pour figurer les rouges), ils utilisent le même matériel et partagent certaines caractéristiques : possibilité de vagues humaines, unités de trompe-la mort capables de charger furieusement l'ennemi (berserk)...

Conception de scénarios (H)

Les six premières pages du chapitre H décrivent une procédure assez complexe d'achat des différentes troupes. Mieux vaut se référer, pour les situations historiques, aux tables d'organisation des troupes ayant participé au combat et pour les situations totalement inventées, aux tables d'achats données dans les diverses campagnes publiées soit par Avalon Hill soit par des développeurs indépendants. La seconde partie, beaucoup plus importante (plus de 130 pages à ce jour) décrit de manière détaillée tous les véhicules et canons utilisés dans le système. Les diverses notes décrivent l'armement et les capacités particulières de chaque engin. Il est vivement conseillé de s'y référer avant d'aborder un scénario.

Les Campagnes (O, P et Q)

Voilà, vous avez fait le tour du système. C'est ce que vous croyez ! Eh bien non. AH en rajoute une couche avec les campagnes. Les campagnes sont des suites de scénarios enchaînés qui comprennent deux ingrédients spécifiques :

– une carte des lieux

Les modules de campagne AH sont baptisés modules historiques. A ce titre, chaque module comprend la carte spécifique des lieux du combat (quatre à ce jour), souvent superbes et reproduites à partir de photographies aériennes... et de repérages sur le terrain !, telles l'usine Barricade rouge ou le pont de Bénouville inévitablement accompagnée de règles qui régissent les terrains spécifiques. Le prix de vente s'en ressent sensiblement et quant à l'intérêt, les avis sont partagés (très longs et complexes).

– une série de règles permettant de passer d'un scénario au suivant et de sélectionner les troupes qui vont arriver.

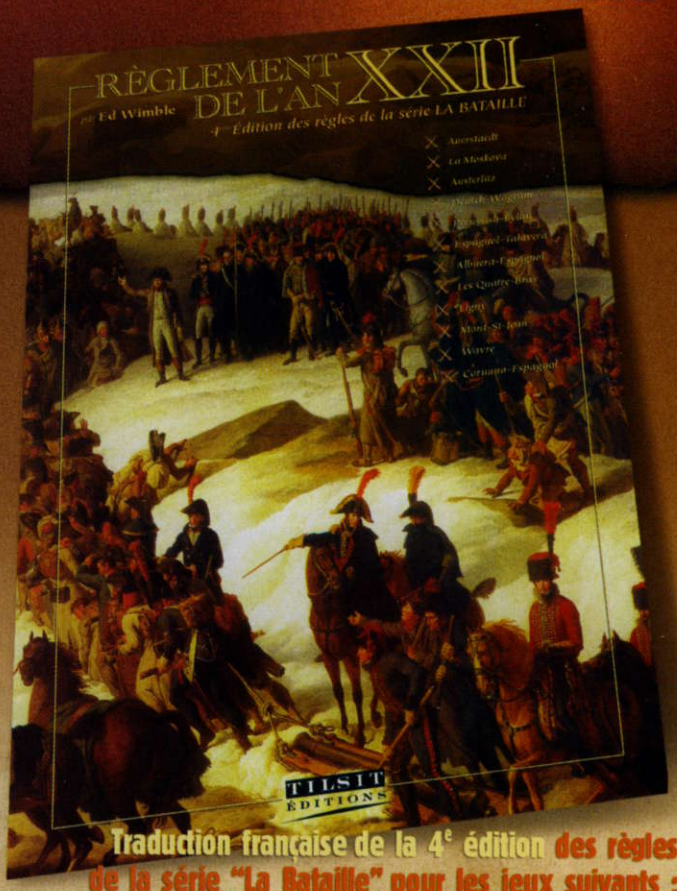
Il s'agit tout d'abord de faire le ménage à la fin du scénario, de réorganiser ou retirer les troupes qui ont survécu au combat puis « d'acheter » l'effectif complémentaire qui prendra part au combat suivant. Le premier intérêt du scénario de campagne est qu'il rend peu attractives les « charges du dernier tour » où l'un des joueurs sacrifie la moitié de son OB pour prendre **le bâtiment** qui lui assurera la victoire. Le plus grand intérêt, toutefois, se trouve dans la réflexion stratégique qui guide la phase d'achats.

Le jeu en solitaire

Il existe deux manières de jouer en solitaire à ASL. Prendre un scénario et jouer les deux camps l'un après l'autre. C'est ce que font beaucoup de joueurs. Cela aurait été trop simple. L'autre méthode consiste à sélectionner l'une des « missions » du module *Solitaire ASL* et de laisser le système gérer l'adversaire, avec un certain talent il faut bien le dire. *Fog of war* garanti, mais outre les règles d'*ASL*, il vous faudra absorber les 22 pages du module. Pour les isolés, le jeu en vaut la chandelle.

Et voilà ! Quelques jours de lecture plus tard et environ 5 000 francs après, vous êtes à la tête de tout le système. Manquent encore : les véhicules et canons des satellites de l'Axe, les règles générales de campagne et le jeu par correspondance... En attendant, les règles *Platoon Leader* – publiées par Critical Hit – bien qu'elles soient loin d'être parfaites, peuvent être utilisées pour les campagnes. Par ailleurs, Keith Larson a diffusé sur internet d'excellentes règles de jeu par correspondance. De toutes façons, avec ses onze modules, ses quatre modules historiques, son module solitaire et quelques centaines de scénarios publiés à ce jour, *ASL* vous offre une vie entière de combat tactique ! ❐

L'art de la tactique
à l'époque des batailles
NAPOLÉONIENNES



Traduction française de la 4e édition des règles de la série "La Bataille" pour les jeux suivants :

TILSIT ÉDITIONS

AUERSTAEDT — ALBUERA-ESPAGNOL
LA MOSCOVA — LES QUATRE-BRAS
AUSTERLITZ — LIGNY
DEUTCH-WAGRAM — MONT-ST-JEAN
PREUSSISH-EYLAU — WAVRE
ESPAGNOL-TALAVERA — CORUNNA-ESPAGNOL

Attention : les jeux sont en V.O. et ne sont pas disponibles en français.

En vente chez votre revendeur habituel.
Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre réglement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ _____ (NOM) _____ (PRENOM)
_____ (ADRESSE)
_____ (CP) _____ (VILLE)

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de RÈGLEMENT DE L'AN XXII au prix unitaire de 170 F + 16,50F de frais de port, soit 186,50 F.
☐ exemplaire(s) de ALBUERA au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de CORRUNA au prix unitaire de 350 F + 31,60F de frais de port, soit 381,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de TALAVERA au prix unitaire de 399 F + 31,60F de frais de port, soit 430,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de LIGNY au prix unitaire de 420 F + 31,60F de frais de port, soit 451,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de MONT-ST-JEAN au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de QUATRE-BRAS au prix unitaire de 299 F + 31,60F de frais de port, soit 330,60 F. V.O.
☐ exemplaire(s) de WAVRE au prix unitaire de 249 F + 31,60F de frais de port, soit 280,60 F. V.O.

Signature : _____ Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F
Signature d'un parent pour les mineurs :

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD-MASTERCARD : indiquez le numéro de votre carte bancaire : _____ et sa date limite de validité : _____

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

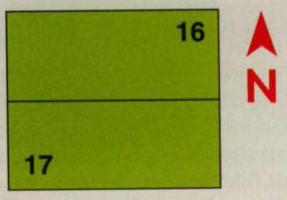
SCENARIO ASL/VV 19

SURGIS DE L'ENFER !

Villebaudon, France, le 28 juillet 1944

Le 25 juillet 1944, l'opération « Cobra » ouvre pour la première fois une brèche dans les défenses allemandes en Normandie. Une course de vitesse s'engage alors entre les Américains dont les divisions blindées cherchent à percer vers Coutances et les Allemands qui essaient desespérement de reconstituer leur front au sud de Saint-Lô. Ces derniers jettent dans la bataille toutes les troupes disponibles, dont un « Kampfgruppe » de la 2. Panzer-Division. Cette unité, expérimentée mais diminuée cherche à reprendre contact avec les divisions allemandes encerclées à l'ouest de la brèche. Dans ce but, il faut tenir les carrefours routiers de la région de Tessy-sur-Vire. Pour les Américains, il s'agit au contraire de prendre ces points afin d'empêcher les renforts adverses venant de l'est de rejoindre leurs camarades. Le 28, à l'aube, le général Maurice Rose de la 2nd Armored Division « Hell on Wheels » lance des reconnaissances en force vers Tessy et le carrefour routier de Villebaudon.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

✙ Echanger le PSW 222(L) pour un PSW 234/2

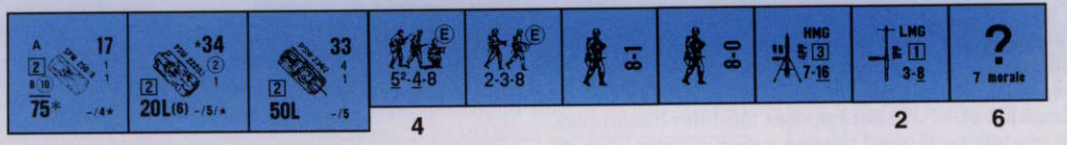
☆ Echanger deux 6-6-6 pour deux 6-6-7

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain doit contrôler plus de bâtiments que le joueur allemand à moins de six hex. de 174R4 et en lui infligeant plus de CVP qu'il n'en a subi (voir règles spécifiques 2 et 4) .

	☆ ✙ 1	2	3	4	5	6	FIN
✙ Les Allemands se placent en premier							
☆ Les Américains se déplacent en premier							

Eléments du Panzeraufklärung-Abteilung 2 (ELR 4)
se placent à moins de 6 hex. de 17R4, {SAN : 3}

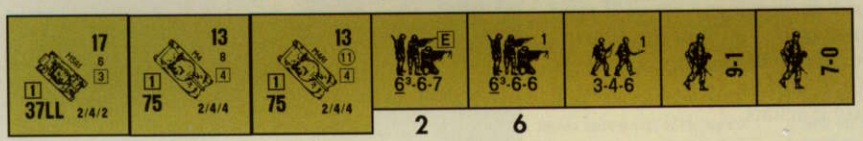


4 2 6

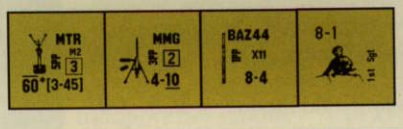
Eléments du II. Abteilung, Panzer-Regiment 3
entrent au premier tour par la **même** zone 17GG5-GG6, 17Y10 ou 17I10.

2

Eléménts du 22nd Infantry Regiment (ELR 4) et du 66th Armored Regiment
entrent au tour 1 entre 16I10 et 16Y10 compris, {SAN : 2}



3 2 2 6



REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont modérées sans vent au départ du scénario. Boresighting et Kindling NA. Toutes les haies sont des Bocages (B9.5).
2. Le joueur allemand contrôle initialement tous les Bâtiments à moins de six hex. de 17R4.
3. Un squad allemand (et tout SMC/SW empilé(s) avec) peut se placer HIP.
4. Les Bâtiments de deux hex. et les Bâtiments en pierre comptent double pour les conditions de victoire.
5. Les véhicules des deux camps entrent avec la moitié des PM restants (FRU). Les équipages de **Chars** (LT/MT) ne peuvant pas quitter volontairement leurs véhicules. Deux chars américains sont secrètements notés comme étant équipés d'un dispositif Culin (B9.541).

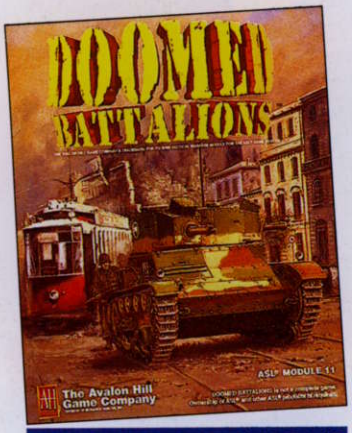
EPILOGUE

Malgré quelques attaques aériennes allemandes vite contenues par les avions alliés, les détachements de chars et d'infanterie progressent sur les routes encombrées par des carcasses de véhicules adverses. Vers midi, les Américains prennent d'assaut le carrefour de Villebaudon après un combat bref mais violent. Ils perdent trois chars mais mettent cinquante soldats ennemis hors de combat et détruisent sept blindés allemands dont un Panzer IV. Rose envoie alors tout un groupe de cavalerie et un bataillon d'artillerie pour renforcer ses hommes. Les Allemands n'ont pas dit leur dernier mot mais la voie est bientôt libre pour la « Third Army » de Patton.

Conception du scénario :
Philippe Naud et Jean Devaux

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition



DOOMED BATTALIONS

L'extension ASL sur les Alliés mineurs est parue ! Après des années d'attente, Avalon Hill publie enfin le matériel lourd des premiers pays victimes de la Blitzkrieg ; les Polonais ou les Belges vont enfin pouvoir accueillir les Panzer à coup de canon ! Il était temps car c'est en mai 1992 que le module « Allied-Axis Minors » est annoncé – sous réserves – pour le printemps suivant. Au fil des ans, ce module devient l'arlésienne d'AH au milieu des changements et départs dans l'équipe chargée d'ASL. Finalement, Avalon Hill nous livre un module limité aux seuls pays envahis par les forces de l'Axe entre septembre 1939 (Pologne) et le début de l'année 1942 (les Indes néerlandaises).

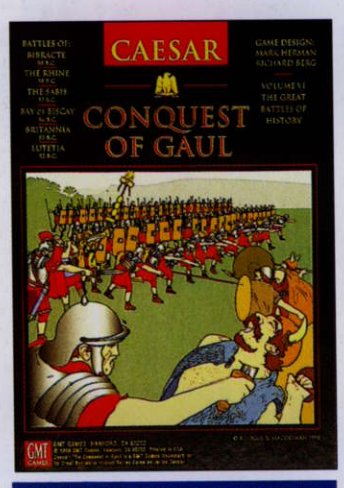
La boîte contient trois cartes (9, 44 et 45), douze pages de règles nouvelles ou modifiées, douze pages de Chapitre H, trois éléments de terrain, plus de 600 pions et huit scénarios (quatre en Pologne, un au Danemark, deux en Belgique et un en Grèce) qu'on peut supposer bien testés et équilibrés. Plus de 300 pions représentent l'artillerie et les véhicules des petits pays européens, depuis les antichars Bofors de 37 mm jusqu'aux sidecars Nimbus danois équipés de canons de 20 mm en passant par les automoteurs belges T13 qui ne peuvent tirer que vers l'arrière et les Taczankas polonais, chariots équipés de mitrailleuses !

A côté de ces nouveautés, on découvre des règles clarifiées pour la fumée et surtout le mécanisme des vagues humaines, en plus de précisions et compléments sur les caractéristiques nationales (A25). Des terrains comme les villages et autres rues étroites, familiers aux habitués de *Kampfgruppre Peiper* et *Pegasus Bridge* sont officialisés et entrent dans le chapitre B. C'est surtout l'arrivée des voies ferrées qui est la nouveauté de ce module avec plusieurs overlays (elles ne devraient pas poser beaucoup de problèmes d'adaptation aux possesseurs des règles et overlays publiés dans *Tactiques* n° 8 !)

Si la parution de ce module est somme toute une bonne nouvelle, plusieurs détails et imprécisions risquent de fâcher le joueur moyen d'ASL, réputé pour son orthodoxie et son exigence quant à la qualité. La présence de la carte 9, certes jamais publiée dans un module mais disponible séparément depuis belle lurette, est un bon moyen pour augmenter le prix... Ajoutons la présence de nombreux pions américains ou allemands à l'intérêt très limité et qui correspondent à des « ratés » de *Kampfgruppre Peiper II* et *Pegasus Bridge*. Ce parasitage est d'autant plus agaçant qu'il manque quelques engins intéressants telle l'auto blindée Alvis Straussler AC 3 utilisée par les Néerlandais à Java et initialement prévue. De plus, l'utilisation de motocyclistes français pour illustrer un scénario au Danemark ou de silhouettes de camions américains pour représenter des véhicules européens laisse une désagréable impression de laisser-aller. De même, on découvre quelques imprécisions dans les scénarios et le Chapitre H. Notons pêle-mêle la présence de matériels inadéquats dans certains scénarios (comme Fighting Back et No way out – voir le chapitre H polonais), le manque de données (quel est le canon de campagne standard de l'armée yougoslave en 1941 ?) et la médiocrité générale du chapitre H sur l'artillerie qui semble avoir été bouclé en quatrième vitesse (depuis 1992 ?). Enfin, plusieurs pions présentent des « bugs » : Stuart M3A1 et M3A3 yougoslaves, FT-17C et le char léger VCL néerlandais qui n'est absolument pas amphibie !

Doomed Battalions est un produit que nous avons trop attendu pour se satisfaire du résultat, et les blindés des alliés mineurs (ou des satellites de l'Axe) auraient dû être proposés dans un module unique, et au moins ensemble ! Légèrement bâclé (un erratum est déjà paru sur internet), il s'adresse essentiellement aux puristes d'ASL, qui se doivent de tout posséder... et qui ont bien raison.

Philippe NAUD



CONQUEST OF GAUL

Après plus de deux ans de silence, la série mythique des *Great Battles of History* de Berg et Herman (GMT), reprend son envol. La parution il y a quelques mois de deux petits modules (*Jugurtha* et *Phalanx*, voir VV n°20) et du *SPQR Player's Guide* (voir VV n° 21) laissait présager de ce retour à l'avant-scène. Bref, c'est aujourd'hui une réalité, le volume 6 de la série est bien là. Il ne s'agit pas de *Cataphract* (Bas Empire) comme on l'a longtemps cru, mais de *Conquest of Gaul* (guerre des Gaules), avec des règles et un thème très proche du volume 4, *Caesar*.

Le jeu couvre les principales batailles rangées livrées par César en Gaule, mais aucun des grands sièges (ni Gergovie, ni Alésia !). Tous les adversaires de César sont passés en revue, avec un louable soucis de variété des situations : les Helvètes (Bibracte), les Germains (Le Rhin), les Belges (La Sambre), les Bretons (Bretagne) et les Gaulois (Lutèce) de 58 à 52 av. J.-C. Malgré la redoutable cavalerie des Germains, la valeureuse infanterie des Belges ou les chariots de combat de Bretons, le point commun de toutes ces batailles est d'être fortement déséquilibrées en faveur des légions de César.... Il faut par ailleurs noter que deux de ces batailles (Bibracte et la Sambre) sont déjà parues dans le CD *The Great Battles of Caesar* (Interactive Magic) dont les mécanismes sont dérivées de la série *GBoH* (voir *CyberStratège* n° 7).

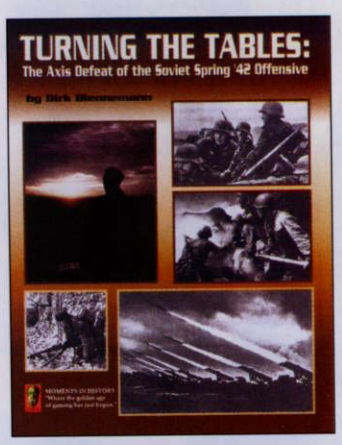
Les règles, par rapport à *Caesar*, ont été notablement allégées. Il n'y a plus, par exemple, de règles concernant les commandants d'ailes. Des règles spéciales, proches de celles du module *Dictator* (Marius contre les Germains), viennent par ailleurs affiner la simulation et décliner les particularités des troupes barbares ou des catapultes de campagne des Romains. Le matériel est strictement au standard *GBoH*, avec des cartes élégantes de Joe Youst et des pions de Rodger MacGowan. On peut même noter une très légère régression, avec certains pions chefs en noirs et blanc ou d'un graphisme très... spartiate. Le comble est toutefois atteint avec la couverture de la boîte, probablement une des plus laides qu'il nous a été donné de voir !

L'intérêt de *Conquest of Gaul* réside dans ses mécanismes désormais parfaitement rodés, dans l'originalité des batailles traitées et dans leur taille relativement réduite, qui permet des parties rapides et agréables. *Conquest of Gaul* est en cela bien plus jouable que *Caesar*. La cerise sur le gâteau nous est offerte sous la forme d'une bataille supplémentaire, qui, oh surprise !, est un combat naval ! Il s'agit de la bataille livrée par César à la flotte vénète sur les côtes d'Armorique en 56 av. J.-C.). Elle se joue grâce à des pions rectangulaires pour les birèmes romaines et d'autres carrés pour les navires gaulois, et présente la particularité d'être la seule bataille « voiles » contre « rames » de l'histoire antique.

Berg et Herman nous proposent en fait, avec un livret de règles spécifiques, un avant-goût du prochain volume de la série *GBoH*, ***War Galley***, qui sera exclusivement consacré aux batailles navales de l'Antiquité. « Coup marketing » ou non, cette bataille navale apporte du piment à *Conquest of Gaul* et complète le panorama exhaustif de la guerre des Gaules entrepris par les auteurs. *Conquest of Gaul* comblera de toute façon les amateurs de la série, même si c'est un jeu relativement complexe qui ne s'adresse pas forcément aux débutants.

Frédéric BEY

Conquest of Gaul : jeu en anglais édité par GMT, de complexité relativement élevée, comprenant 840 pions, deux cartes recto verso, trois aides de jeux, un livret de règle, un livret de scénarios et un livret propre aux règles navales. Jeu en solitaire possible.



TURNING THE TABLES

Après *Triumphant Return* et *Clash of Titans*, Moment in History continue sur sa série des jeux en pochette dédiés au front russe. *Turning the Tables* s'intéresse cette fois à l'offensive soviétique du printemps 1942 pour libérer Kharkov et Dnepropetrovsk et à la contre-offensive allemande qui suit. Le jeu est assez petit par sa taille et son nombre de composants mais il est intéressant par ses innovations.

Le tour de jeu est composé de trois segments alternés au cours desquels chaque camp agit. Le joueur choisit d'abord l'ordre de ses actions : mouvement puis combat, ou l'inverse. Puis il sélectionne le nombre de points de C3I (*Command, Control, Communication & Intelligence*) qu'il veut dépenser. Suivant le nombre de points dépensés et le résultat d'un jet sur une table, le joueur obtient un certain nombre de points de mouvement et de combat. Chaque point de mouvement permet de déplacer un pion et chaque point de combat autorise une attaque, éventuellement avec plusieurs unités. Comme les points de C3I sont définis chaque tour suivant une table, les deux camps respecteront naturellement le rythme historique de la campagne, sachant quand même que ces points peuvent être conservés d'un tour sur l'autre.

La deuxième grande originalité réside dans les marqueurs de combat. Un camp en obtient, pour chaque combat, un nombre égal au meilleur

niveau tactique d'une de ses unités et il pourra en utiliser deux ou trois à sa guise durant l'action. Ces marqueurs sont tirés au hasard et particulièrement variés (appui aérien ou d'artillerie, événements localisés héroïques comme héros de l'URSS, Croix de fer, vodka, embuscade ! Ils ont chacun un effet précis : bonus au dé, pertes supplémentaires. Dans le même ordre d'idée, certains résultats de combat peuvent déclencher des événements aléatoires liés aux points de C3I.

Chaque tour de jeu dure deux jours, un hexagone mesure 8 km et les tailles d'unités oscillent entre le régiment et la division. Trois scénarios permettent soit de revivre le début, soit la campagne entière, soit un début alternatif, mais dans tous les cas le jeu se veut rapide et possible à finir dans la soirée. Un jeu conçu par un Allemand sur une action allemande, rapide à pratiquer et truffé de bonnes idées : le jeu d'histoire européen bouge encore !

Turning the Tables : jeu en anglais de complexité moyenne, édité par Moments in History. Il comprend une petite carte, 240 pions et de nombreuses aides de jeu. Jeu en solitaire possible.

INVASION SICILY

Malgré les contraintes de fabrication qu'il s'est imposé (un jeu doit être vendu avant d'être fabriqué), l'éditeur GMT continue à produire des jeux d'histoire. *Invasion Sicily* propose ainsi de revivre les opérations en Sicile, du 10 juillet au 17 août 1943.

Les mécanismes de jeu sont assez classiques et on y retrouve d'une part des notions d'autres jeux de GMT sur la Seconde Guerre mondiale (*Operation Shoestring*, *Operation Mercury*, *Airbridge to Victory*) avec les principes d'efficacité ou d'attaque coordonnée, et d'autre part celles des nombreuses simulations conçues par Vance Von Borries sur la période (notamment sur la guerre dans le désert) avec la désorganisation et les différentes options stratégiques.

Le tour de jeu débute par une phase d'événements spéciaux potentiels : la chute de Mussolini, l'évacuation de l'île par l'Axe et la planification des débarquement pour l'Allié. Puis, après le tirage du temps et les tests de ravitaillement, les deux camps bougent et combattent. Une phase de réorganisation boucle le tour. Certaines unités comme les batteries côtières débutent le jeu avec un potentiel de combat inconnu qui n'est révélé que lors d'un combat et l'on trouve des troupes de nombreuses nationalités et variétés comme les Français ou les unités parachutistes.

Le tour de jeu dure trois jours, l'hexagone couvre environ 9 kilomètres et les troupes sont principalement des bataillons et régiments. Quatre scénarios sont proposés : les deux premiers spécifiques à l'invasion de la Sicile avec le premier comme entraînement car il ne dure que deux tours. Les deux suivants proposent d'envahir en même temps la Calabre (le sud de la botte) avec le choix par l'Allié en début de jeu de ses différentes invasions : débarquements et parachutages.

Ce jeu est présenté comme la première phase de la campagne d'Italie et, suivant les réactions du public, sera peut être suivi par d'autres. Avec des mécanismes rodés et des graphismes signés Mac Gowan et Joe Youst, voila un jeu digne de GMT.

Invasion Sicily : jeu en anglais de complexité moyenne, édité par GMT. Il comprend une carte standard, 240 pions et de nombreuses aides de jeu. Jeu en solitaire possible.

Luc OLIVIER

EUROPA

Une fois n'est pas coutume, nous avons à faire, avec *Europa*, à ce que l'on pourrait appeler un « jeu de paix ». L'objectif commun des 3 à 6 joueurs est en effet de faire adhérer à l'Union européenne le plus grand nombre de possible de pays, en évitant soigneusement les risques de guerre en tout genre, qui les feraient perdre tous ensemble. Comme dans *Res Publica Romana*, les joueurs doivent à la fois être solidaire, pour que la partie s'achève sur une grande victoire, mais doivent aussi penser à leur intérêt propre, pour obtenir le poste suprême de Président de l'Union européenne en 2030 (fin du jeu).

La base ludique d'*Europa* est celle de l'intrigue politique, avec des règles très simples et des parties courtes (2 à 4 heures maximum). Une partie se décompose en 4 tours : 1945-1973, 1974-1988, 1989-2005 et 2006-2030. Chaque joueur, qui représente un parti politique, dispose de pions en bois d'une couleur donnée (2 à 4 au départ suivant le nombre de joueurs). Ces pions représentent le potentiel électoral de chacun. Les élections se succèdent ensuite, dans un ordre déterminé aléatoirement au début du tour. En plaçant leurs pions, les joueurs vont pouvoir influer sur ces élections.

Pour qu'un pays rejoigne l'Union, il suffit qu'un joueur ou une coalition dispose dans le pays d'au moins autant de pions que le potentiel de résistance à l'Europe de ce pays (1 pour le Luxembourg, 3 pour la France, 4 pour l'Angleterre et 6 pour la Russie ou... la Suisse) et de la majorité absolue des voix. Le pays est alors recouvert de la pièce de puzzle, aux couleurs de l'Europe, lui correspondant. Les membres de la coalition ayant remporté l'élec-

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

JEU DE PLATEAU

En Français

♦ Europa

La naissance d'un continent 1945/2030
Un jeu qui retrace l'histoire de l'Europe et son avenir par la lutte et la coopération des forces politiques représentées par les joueurs.

WARGAMES SUR CARTES

En Anglais

AUSTRALIAN DESIGN GROUP

♦ America in Flames

Un scénario hypothétique sur l'invasion du continent américain par les forces de l'Axe.
2 nouvelles cartes - 840 pions.

♦ Carrier in Flames

Pions et règles optionnelles pour les forces aéronavales dans WIF.

GMT

♦ Caesar : Conquest of Gaul

Le volume 6 de la série GBOH - 6 batailles avec des légions, des barbares, des gaulois et même des galères !

AVALANCHE PRESSE

♦ Great War at Sea Vol II

Wargame naval (première guerre mondiale). Les batailles en Mer du Nord.
Une carte tactique, une carte stratégique et 700 pions ; multiples scénarios et campagnes.

♦ US Navy Plan Orange

Avec le même système que Great War at Sea la simulation du conflit qui n'eut jamais lieu entre les États-Unis et le Japon en 1922.

NOUVEAUTÉS

Cinq boutiques à votre service :

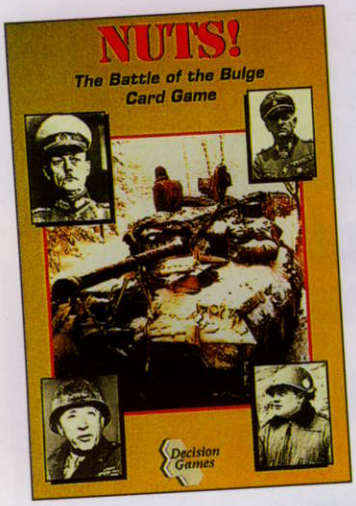
52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/
La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS
D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162 RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél. 05 56 44 26 03



tion se partagent les points du pays (12 pour la Grèce, 30 pour la France par exemple) et voient leurs potentiels électoraux augmenter pour le prochain tour de jeu. Grâce à des caches en cartons, des parties de l'Europe sont astucieusement « gelées », en fonction de la période historique : au tour 1, les régimes autoritaires méditerranéens (Espagne, Portugal, Grèce et Turquie) et aux tours 1 et 2 les pays du bloc Communiste. A partir du tour 3 (chute du mur de Berlin), tous les pays d'Europe sont en jeu mais le spectre de la guerre apparaît. Des tensions ou des conflits peuvent se propager (jets de dés) dans l'ex-bloc de l'Est. Pour les éteindre, les joueurs devront affecter, avec un minimum de solidarité, certains de leurs pions à l'effort de paix plutôt qu'au gain des élections.

Doté d'un matériel de jeu de qualité, *Europa* est un jeu d'intrigue politique réussi et divertissant. Derrière des principes très simples, il laisse la place aux talents stratégiques et diplomatiques des joueurs, en lutte pour faire partie des coalitions qui gagnent les élections. Il s'appuie cependant sur une nombre très réduit de mécanismes – élections, déclenchement et apaisement des conflits, un point c'est tout – ce qui n'en fait pas un modèle de variété. Mais après tout, *Diplomatie* n'est guère plus riche en apparence.

Europa, qui traite du passé et de l'avenir de l'Europe, a également valeur de jeu éducatif, pour des parties en famille, avec les enfants. Les règles d'élections sont particulièrement bien construites et on ne gagne jamais une partie d'*Europa* par hasard, mais à force de réflexion, de finesse et de diplomatie, ce qui en fait un véritable jeu de stratégie !

Frédéric BEY

***Note de la rédaction** : il nous faut tout de même s'interroger le « manichéisme » de ce jeu, qui voit les joueurs incarner uniquement des partis pro-européens « contrent » des partis « réactionnaires » représentés par le système de jeu. Après tout, la construction européenne n'est pas un fait acquis, mais fait encore dans notre pays l'objet d'un vif débat politique, toutes tendances confondues... Ne pas tenir compte du vote de 49 % des électeurs (référendum sur Maastricht) n'est certainement pas, pour nos enfants, un modèle de tolérance démocratique ! Ce jeu présente ainsi chaque Etat comme étant pour ou contre l'Europe... sans aucune nuance sur le contenu et les conditions d'application de la construction européenne.*

Europa (1945-2030) : jeu en français, pour 3 à 6 joueurs, édité par Euro Games, comprenant une grande carte, 4 caches pour suivre l'évolution historique des frontières, 38 pièces du « puzzle » des pays d'Europe, 42 cartes pays, plus de 120 pions en bois.

NUTS !

Les thèmes les plus célèbres du jeu d'histoire ont déjà été abordés par les jeux de cartes comme Waterloo avec *Eagles* ou Gettysburg avec *Dixie*. Concernant la 2e GM, la bataille des Ardennes est très certainement la plus simulée (avec la bataille de Stalingrad) et Decision Games, important éditeur américain qui a déjà publié des réussites comme *Krieg !* et qui est surtout l'éditeur de *Strategy & Tactics*, y a vu une opportunité pour lancer son propre jeu de cartes « pas à collectionner ».

Nuts! permet en effet aux joueurs de simuler cette importante bataille de la fin de la Seconde Guerre Mondiale où les allemands jettentleurs dernières forces sur le front Ouest pour essayer de renouveler leurs exploits du printemps 1940 dans la région...

Le jeu proprement dit se présente sous la forme de deux boites contenant chacune 150 cartes. Une boite permet de jouer l'un des deux fronts de l'offensive allemande, le front nord ou sud. Eventuellement, les joueurs peuvent choisir de jouer avec les 300 cartes pour avoir l'ensemble de la bataille. Chaque carte représente une unité qui a participé à l'offensive au niveau du régiment et arbore 4 valeurs (infanterie, blindé, artillerie et cohésion). La surface de jeu est représentée par des cartes de terrain (Bastogne, la rivière Our, etc.) pour rappeler la géographie locale et s'étend sur un rectangle de 6 cartes sur 6, ou moitié moins si on ne joue que l'un des deux fronts. Enfin, on trouve des cartes événements comme une amélioration du temps, la présence de généraux d'exception et même les prières de Patton ! Globalement ces cartes sont très réussies, toutes illustrées par une photo d'époque en noir et blanc et par des symboles très explicites ... quoiqu'on puisse leur reprocher un manque de variété.

Les règles tiennent en 4 pages et sont très vite maîtrisées pour quiconque a déjà pratiqué le jeu d'histoire et à peine moins vite pour les autres. Toutefois, il convient de signaler que ce jeu se distingue par une plus grande subtilité que la plupart des autres jeux de cartes et surtout que les jets de dés à répétition risquent de lasser les amateurs de jeux de cartes plus classiques.

Au final, voici un nouveau jeu de cartes historique digne d'intérêt autant graphiquement qu'en raison des efforts fournis pour approcher d'une simulation fiable de la réalité historique.

Grégory ANTON

SUMMER STORM

Rick Barber, le graphiste surdoué de Clash of Arms (et d'autres...), signe avec *Summer Storm* son premier jeu en tant que concepteur. Le sujet, la bataille de Gettysburg, est tout sauf original (voir la critique de *This Hallowed Ground* de The Gamers dans le VV n°23), cependant l'approche de Rick Barber l'est beaucoup plus.

Summer Storm a une toute une histoire, son créateur ayant repoussé maintes fois sa sortie, pour le peaufiner et le tester jusqu'à l'extrême. Sa conception est centrée sur le commandement, l'importance du moral des unités au combat et le jeu a été développé avec le soucis d'être jouable et rejouable avec une grande variété de situations possibles.

En effet, l'auteur a dessiné, pour permettre la simulation de la bataille, quatre splendides cartes (129 x 112 cm une fois assemblées...) qui couvrent une zone bien plus large que le champ de bataille à proprement parler. Les joueurs, qui manœuvrent des unités de la taille de la brigade, voient s'ouvrir à eux bien plus d'options que sur un jeu centré sur la bataille et elle seule. La simulation débute d'ailleurs le 30 juin pour s'achever le 5 juillet, soit trois jours de plus (deux avant et un après) que l'affrontement historique de Gettysburg.

Pour compléter ce dispositif impressionnant, les deux joueurs disposent chacun d'une carte « opérationnelle » (43 x 56) identique, qui représente toute la région autour de Gettysburg, de Hagerstown à Harrisburg, à l'échelle de 730 m par hex.. (contre 180 m par hex sur les cartes « tactiques »). Ces cartes servent à gérer, grâce à la rupture d'échelle, la partie opérationnelle du jeu : concentration des troupes vers Gettysburg, acheminement en secret des renforts et détermination par la même des hex. d'entrée sur la gigantesque carte de la bataille. En conséquence, l'affrontement entre l'armée de Robert H. Lee et celle de Meade ne se livrera probablement pas exactement sur les lieux historiques, d'autant plus que les conditions de victoire ne requièrent la conquête d'aucun objectif géographique prédéterminé, mais simplement la destruction de l'adversaire (fait rigoureusement historique).

D'une fois à l'autre, les variations peuvent être très importantes et *Summer Storm* lassera ainsi beaucoup moins vite les joueurs, s'ils parviennent déjà à trouver le temps de terminer une première partie... En effet, avec un séquence de jeu en trois phases et 15 étapes, il est évident que le jeu ne s'adresse aucunement, dans son fourmillement de détails, aux débutants.

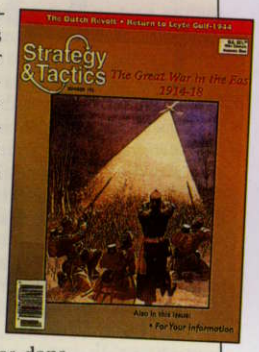
La phase administrative, par laquelle débute chaque tour de jeu, concerne la gestion des points de commandement, la gestion des mouvements à l'échelle opérationnelle la détermination de l'initiative. La phase d'action est centrée sur les combats tactiques, gérés impulsions par impulsions, à tour de rôle entre les deux joueurs. Enfin, la dernière phase est consacrée principalement aux ralliements, à la mesure du moral des troupes et de ses effets. Heureusement, le livret propose trois petits scénarios de familiarisation aux règles, plus que nécessaires, avant de s'attaquer au jeu complet qui prendra des dizaines d'heures.

Summer Storm est bien un « monstre » de plus consacré à Gettysburg, mais le soin porté à sa finition, et de réelles trouvailles et originalités de conception, en font un jeu qui a le « petit quelque chose de plus » qui fait la différence. Outre sa finition remarquable (graphisme, rédaction très claire et soignée des règles), *Summer Storm* transpire, dans toute sa richesse, la passion pour le jeu d'histoire. Coup d'essai et coup de maître pour Rick Barber, dommage que *Summer Storm* ne soit jouable qu'en club... ou par les heureux joueurs disposant à domicile d'un pièce entière consacré au jeu d'histoire !

Frédéric BEY

Summer Storm : jeu en anglais, édité par Clash of Arms, de forte complexité, comprenant 980 pions, quatre cartes tactiques, deux cartes opérationnelles (jeu « double aveugle »), des aides de jeux en couleur, un livret de règle et un livret de scénarios. Jeu en solitaire difficile.

STRATEGY & TACTICS n° 192



Possesseur des droits sur les simulations de *SPI*, Decision Games en réédite quelques uns à intervalles plus ou moins régulier. C'est le cas dans le dernier S&T qui présente en encart deux jeux de la série *Great War in the East* déjà publiée il y a près de vingt ans. Parmi les cinq simulations de cette série, le choix s'est porté sur la campagne ayant opposé les Austro-Hongrois aux Serbes en 1914 et sur l'offensive « Brusilov » de 1916 (les Russes attaquent les lignes austro-hongroises). Malgré leur âge, ces simulations de niveau opérationnel ont plutôt bien vieilli et donnent un aperçu encore convaincant de ce que furent ces affrontements majeurs de la Première Guerre mondiale.

Pour ce qui est de la partie magazine, on trouve un dossier complet sur la longue lutte qui opposa les Pays-Bas à l'Espagne au XVIe siècle, ainsi qu'un article sur la reconquête des Philippines par les troupes de MacArthur en 1944.

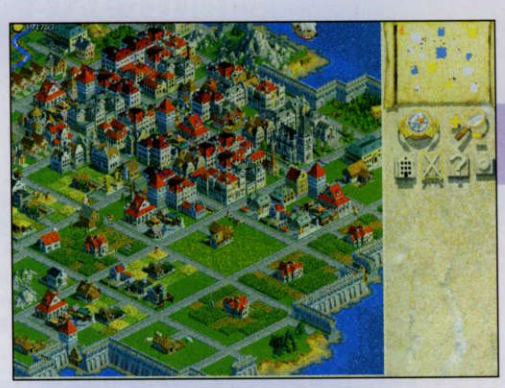
STRATÉGIE INFORMATIQUE

CAESAR III

La troisième version du célèbre jeu d'urbanisme aux temps des Romains est, comme on pouvait s'y attendre, superbe et encore plus agréable à manipuler. Rappelons que *Caesar III* est un jeu en temps réel de gestion urbaine. Chaque mission consiste à prendre en charge une cité romaine, assurer son développement et atteindre plusieurs objectifs précis (indice de satisfaction, production de biens, etc.). Progressivement, le joueur doit gérer des situations de plus en plus complexes : villes situées en plein désert ou aux frontières de l'Empire. S'il fait preuve d'un compétence absolue, il peut même accéder à la fonction suprême : devenir empereur !

Caesar III a fait l'objet d'un effort très important sur les graphismes, et la représentation des villes romaines, avec leurs temples, leurs amphithéâtres et leurs divers ateliers d'artisans, est magnifique. L'interface a également été améliorée, avec de nombreux tableaux interactifs et plusieurs possibilités d'affichage bien pratiques des paramètres du jeu.

Une foule de personnages anime les cités et remplissent diverses fonctions en arpentant les rues. En effet, première évolution notable par rapport à la version 2, l'aire d'effet des bâtiments a disparu au profit d'effets liés aux habitants générés par chaque bâtiment. Par exemple, les préfets, chargés de faire respecter l'ordre et d'éviter les incendies, remplissent leur offices en se promenant dans la ville. Ils diminuent ainsi la criminalité et les risques d'incendie en passant devant les maisons. Cette innovation modifie complètement l'organisation des cités, qui repose sur une planification stricte du réseau routier.

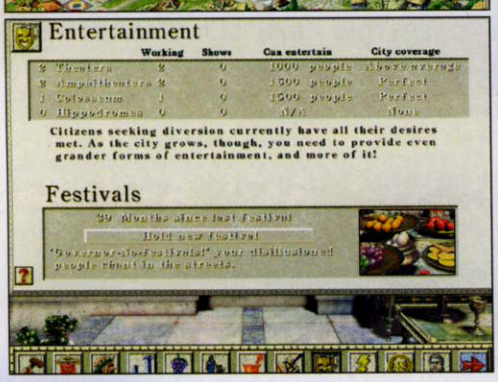


Cette île est en plein essor, mais il reste encore de la place à la ville pour se développer. La présence de nombreux vaisseaux marchands sont le signe d'un commerce florissant.

Autres modifications d'importance, la gestion à l'échelle des provinces et les batailles rangées ont disparu. Dorénavant, les combats sont résolus au niveau des villes, en temps réel, avec les garnisons présentes sur la carte. Barbares et envahisseurs pénètrent sur la zone de jeu et tentent de détruire vos cités, vos légionnaires et autres unités se précipitant pour les empêcher. Cette simplification réjouira certainement les gestionnaires, mais elle représente une perte énorme en historicité et en diversité. Le déroulement des batailles est presque similaire à un jeu comme *Age of Empires*, alors que ce n'est pas du tout le même type de produit !

Caesar III reste un superbe jeu de gestion, qui s'adresse aussi bien aux « urbanistes » qu'à ceux qui aiment les belles reconstitutions historiques.

Ci-dessous : **Les superbes villes romaines proposées par *Caesar III*, ainsi que l'un des nombreux tableaux vous permettant de connaître l'état de votre cité.**


Entertainment
Working
Shows
Can entertain
City coverage
Citizens seeking diversion currently have all their desires met. As the city grows, though, you need to provide even grander forms of entertainment, and more of it!
Festivals

Caesar III : jeu CD-Rom PC édité par Sierra. Nécessite un Pentium 120 avec 16 Mo, sous Windows 95.

ANNO 1602

Succès considérable en Allemagne depuis quelques mois, *Anno 1602* est un jeu de gestion et de commerce situé au XVII[e] siècle (forcément) dans un Nouveau Monde imaginaire composé de plusieurs îles. A la différence de *Colonization* ou de *Conquest of the New World*, *Anno 1602* n'est pas un jeu d'exploration, mais uniquement de gestion et de commerce, en temps réel.

Le joueur doit créer sa colonie, cultiver selon les possibilités agricoles de chaque île et mettre en place artisanat et commerce. Au fur et à mesure du développement des colonies, de nouvelles infrastructures deviennent disponibles : boucher, moulin, église, orfèvre, etc. Tous les métiers de la Renaissance sont présents. La difficulté du jeu réside dans la bonne gestion des ressources et la production de biens susceptibles de satisfaire les colons, qui s'embourgeoisent progressivement. Ces gens-là vont alors demander de l'alcool, des cigares, des étoffes, etc., qu'il faudra produire ou acheter à ses voisins.

La guerre est également présente, mais avec seulement quatre types d'unités (fantassins, mousquetaires, canons et cavaliers), pour lesquelles il faudra également fabriquer les armes. Les combats sont résolus directement sur la carte, en temps réel. La marine a également un rôle déterminant, pour assurer le commerce entre les îles et protéger les navires marchands des pirates et des voisins vindicatifs.

Anno 1602 se distingue surtout par une présentation de grande qualité, presque égale à celle de *Caesar III* (avec lequel il présente de grandes similitudes dans les principes de jeu). L'interface est également très réussie et la prise en main immédiate. En revanche, le jeu se révèle très difficile à maîtriser, d'autant plus qu'il ne repose pas sur un système de campagne ; la partie continue jusqu'à ce que le joueur supplante ses adversaires ou atteigne un niveau maximum de population. Un tutorial est toutefois disponible.

En fait, en guise de Nouveau Monde, *Anno 1602* évoque plutôt la ligue hanséatique de la mer du Nord, transplantée sur un chapelet d'îles du Sud ! Cette impression est confirmée par l'architecture des villes, inspirée des cités médiévales allemandes ! Déjà un classique dans son genre, *1602* conviendra en tout cas parfaitement aux gestionnaires et aux adeptes de Sim-City.

Anno 1602 : jeu en français édité par Infogrames. Nécessite un Pentium 166 avec 32 Mo, sous Win 95.

AGE OF EMPIRES : RISE OF ROME

Fort du succès considérable de *Age of Empires*, et en attendant la sortie d'*Age of Kings*, situé au Moyen-Age, Microsoft nous propose une extension très fournie sur le thème de la Ville éternelle.

Rise of Rome comprend quatre civilisations, dont les Romains évidemment, mais aussi les Carthaginois, les Palmyréens et les Macédoniens. Chacune dispose de nouvelles unités (chameaux, frondeurs, chars scythes, éléphants cataphractés) ; quelques nouvelles technologies sont également introduites. Quatre campagnes permettent de mettre ces peuples à l'œuvre, souvent l'un contre l'autre.

Enfin, cette extension comporte plusieurs améliorations de l'interface d'*Age of Empires*, comme la possibilité d'organiser des productions à la file.

Rise of Rome : extension pour Age of Empires en français, nécessite le jeu de base.

La beauté des graphismes de *Rise of Rome* est assez saisissante, de plus de nombreuses nouvelles unités relance l'intérêt de ce jeu en temps réel.

WAR OF RESISTANCE

Europa découvre la Chine !

LA GUERRE en Chine de 1937 à 1941 : un monumental conflit pratiquement vierge de toute simulation ! GRD a osé l'aborder au plus grand plaisir des joueurs blasés du front de l'Est !

Grégory ANTON

Alors que la série *Europa*[1] approche à grands pas de son terme son éditeur, GRD, cherche à exporter son système de jeu aussi bien vers d'autres époques que vers d'autres horizons. Bien sûr, cette politique répond aux attentes des amoureux de cette série mais elle est sans nul doute également motivée par des préoccupations plus financières...

Quoi qu'il en soit, si le premier jeu de la série *The Great War, March to Victory*, est relativement décevant, essentiellement en raison de sa lourdeur qui le destine aux seuls inconditionnels de la série, le dernier produit de GRD, *War of Resistance* (WoR), est un jeu extrêmement intéressant.

GLORY, UNE NOUVELLE SÉRIE

WoR est le premier volet de la série *Glory* dont l'objet est d'offrir une simulation des différentes campagnes qui ont eu lieu dans le Pacifique de 1937 à 1945 en utilisant le système de jeu de la série *Europa*. Cinq jeux sont à ce jour prévus dans cette série : *War of Resistance*, la guerre en Chine de l'été 1937 jusqu'à Pearl Harbor en 1941 ; *The Damn Die Hard*, la campagne des Philippines de 1941 ; *Samurai Lightning*, la campagne de Malaisie ; *Vital Flank*, la campagne des îles Salomons (Guadalcanal) et de la Nouvelle-Guinée et enfin *A Wet, Green Hell*, la campagne de Birmanie.

Il est à noter dès à présent que la plupart de ces campagnes sont essentiellement des opérations terrestres. Les mécanismes de la série *Europa* sont en effet élaborés pour le théâtre européen et, de ce fait, sont davantage orientés vers les opérations terrestres et aériennes que navales. Ce faisant, cette série prend à contre courant la plupart des simulations de la guerre du Pacifique qui mettent l'accent sur les affrontements aéronavals (*The Pacific War*, etc.). Elle offre ainsi aux joueurs un nouveau point de vue sur ce conflit.

Il est également intéressant de constater qu'il n'ait jamais fait mention de la possibilité de lier l'ensemble des jeux pour recréer la totalité de la Guerre du Pacifique. Cet objectif, certes illusoire lorsque l'on réalise le temps et la place requis pour le mener à bien, constitue pourtant un élément clé du succès de la série européenne.

1 - La série Europa vise à simuler toute la seconde guerre mondiale en Europe avec un même système de jeu (voir VV n°6)

UN JEU ÉNORME

WoR permet donc aux joueurs de découvrir toute la richesse du conflit sino-japonais de 1937 à 1941, c'est-à-dire tant qu'il fut « actif », puisque ce théâtre d'opérations demeura statique pour le reste de la guerre à l'exception d'une importante offensive nippone en 1944.

L'échelle retenue est celle de *Europa*, à savoir 25 km par hex. et 2 tours par mois. Evidemment, la Chine étant ce qu'elle est, la surface de jeu est assez imposante. Toutefois, on y découvre la géographie chinoise avec un niveau de détail jusqu'alors inégalé. Rizières et montagnes sont partout, les villes sont immenses, les fleuves aux noms de légendes sont impressionnants de par leur longueur et leur impact. Tout cela joue pour rendre la découverte de ces cartes un plaisir, même si certains continuent de regretter leur aspect spartiate.

Du côté des pions, il y a également abondance puisque l'échelle retenue est toujours celle de la division, d'autant plus que, comme tous les amateurs de la série *Europa* le savent, il existe un bon nombre d'unités de taille inférieure. Comme d'habitude les ordres de bataille sont incroyablement détaillés y compris pour les troupes chinoises qui n'ont pourtant pas toujours bénéficié d'une administration efficace, ce qui a dû compliquer les recherches des auteurs. Bref, les joueurs trouveront dans *WoR* tout ce qui a fait la réputation de *Europa* : du matériel de qualité en grande quantité !

Les mécanismes de jeu sont exactement ceux de la série *Europa*, avec une notable exception comme l'indique l'encadré page suivante. L'apprentissage de ce nouveau jeu pour tout ceux qui ont déjà goûté à cette série s'en trouve donc grandement allégé. Néanmoins, les mécanismes de jeu, sans être particulièrement difficiles d'accès car ils sont souvent communs à beaucoup de jeux d'histoire, sont relativement difficiles à aborder pour un néophyte, une difficulté que sa taille accroît encore, courage cependant car il saura vous récompenser de votre effort.

D'une façon anecdotique signalons que le nouveau système naval, utilisable pour *Glory* comme pour *Europa*, pourtant annoncé sur la boite est bien absent du livret de règle de *WoR* ! En fait, ce jeu ne le nécessite pas car la marine chinoise est en nette infériorité face à la redoutable flotte japonaise.

UNE SIMULATION EXEMPLAIRE

En réalité, ce jeu contient deux jeux en un tellement les situations des deux belligérants sont différentes. Les deux armées en présence n'ont rien en commun et chaque joueur doit à tout prix adapter son jeu en fonction du camp joué sous peine de perdre la partie.

La situation japonaise est certainement la plus aisée à maîtriser car elle se rapproche beaucoup de celles auxquelles nous sommes habitués. Le Japon dispose d'une supériorité qualitative écrasante sur son adversaire. Sa marine est maître des mers, son aviation est largement supérieure à celle des chinois et ses troupes terrestres disposent à la fois de davantage de troupes spécialisées (artillerie, génie, blindés, etc.) et d'une meilleure organisation. Par exemple, si les divisions japonaises ont une valeur de combat de 10 en moyenne, les divisions chinoises ont dans la plupart des cas une valeur de combat de 1/2. En fait, une division chinoise est l'équivalent d'un bataillon japonais en point de combat ! Attention toutefois à ne pas négliger son adversaire. En effet, si le joueur japonais compte tout au long de la partie une vingtaine de divisions seulement, son adversaire en dispose de largement plus d'une centaine ! Si on rappelle aussi que le théâtre d'opérations est vaste, très vaste, la tâche du joueur japonais se complique singulièrement.

En fait, il est indispensable que le joueur nippon concentre ses actions sur des objectifs précis qui participent à l'effondrement de la Chine (capture des centres urbains et établissement de gouvernements fantoches) plutôt que de chercher à détruire toutes les divisions chinoises à portée de ses troupes sous peine d'épuiser inutilement ses forces sans obtenir de résultat.

Le joueur chinois doit comprendre que le japonais peut aller partout où il le désire mais pas partout à la fois. Aussi, il doit utiliser ses divisions pour ralentir autant que possible l'avancée nippone vers les centres névralgiques du pays, et, surtout, il devrait se servir de ses meilleures divisions pour mener des contre-attaques là où l'ennemi n'est pas en position de force, pour lui faire lâcher prise ailleurs. Il dispose également de nombreux partisans qui peuvent hanter les arrières nippons. Bref, il doit adopter le comportement de la souris face au puissant chat japonais.

Pour compliquer encore les choses le joueur chinois doit prêter une grande attention à la logistique et à la politique. En effet, tout au long de la partie il se trouve limité dans ses actions par un manque cruel de ravitaillement. Quant à la politique, le jeu reflète très bien les antagonismes qui agitaient alors la Chine et les différentes factions (il y en 15 dans le jeu) peuvent aussi bien coopérer avec le gouvernement central que s'y opposer, ce qui le prive d'une partie de ses forces.

En dépit de sa taille et de sa longueur, voire aussi de sa complexité, ce jeu est un vrai plaisir pour tous ceux qui désirent découvrir d'autres horizons. Quel dépaysement en effet que de prévoir la prise de Canton ou de Shanghai ou de préparer la traversée du fleuve Jaune ! Tous les amateurs de la série Europa devraient se jeter sur ce nouveau jeu, ainsi que tous ceux qui espéraient voir la Guerre du Pacifique ne plus être réduite à un conflit aéronaval. Quant à ceux qui jugent la situation chinoise sans espoir, donc sans intérêt, qu'ils n'oublient pas que la Chine a su gagner sa guerre de résistance ! ❐

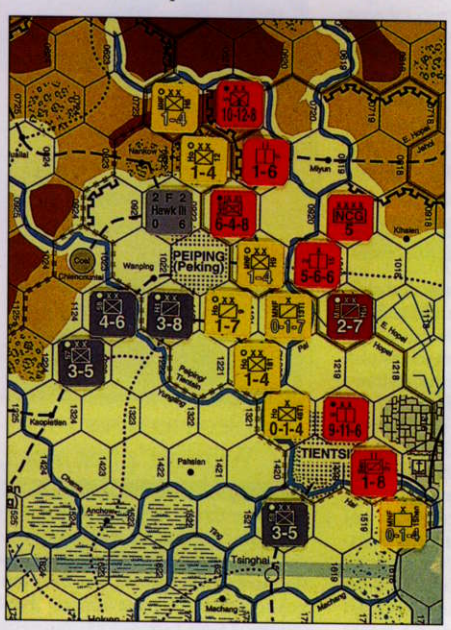
...WoR, jeu complexe en anglais, 2000 pions, 5 cartes, 70 pages de règles.

Qualités : sujet rarement abordé, mécanismes rodés, 4 scénarios en plus de la campagne.

Défauts : La taille, encore la taille et toujours la taille.

LES ÉVOLUTIONS MAJEURES DES REGLES D'EUROPA

La série *Europa*, la vieille dame du jeu d'histoire, repose essentiellement sur de vieux mécanismes : des ZdC perméables mais cruciales lors des combats ; un tableau de résolution des rombats classique avec des défenseur recul, echanges ou défenseur éliminé ; une séquence de jeu rigide de mouvement – combat – exploitation. En réalité, l'originalité de cette série, ce qui en explique la longévité, est le détail accordé aux ordres de bataille, le soucis de faire apparaître le rôle spécifique de chaque type d'unité, l'intégration détaillé de l'aspect aérien, sa capacité à simuler toutes les particularités des différentes campagnes sans remettre en cause ses mécanismes de base et, bien sûr, son objectif (utopique ?) de réunir tous les jeux en un seul : *Grand Europa*.



Les Japonais et leurs alliés du Manchukuo menacent Pékin qui devrait tomber malgré l'arrivée des divisions d'élite de l'armée chinoise. Le graphisme des cartes de WoR reste fidèle à celui de la série *Europa*, il est dommage que GRD n'est pas profité du lancement d'une nouvelle série indépendante pour renouveler un peu le « look » de ses productions.

Pourtant cette série n'est pas exempte de critiques. Ainsi, on lui reproche souvent l'aspect plus ludique qu'historique des mécanismes utilisés. L'exemple typique étant le joueur qui cherche à travers la carte le point de combat qui lui manque pour faire passer son attaque de 2 contre 1 à 3 contre 1. Toutefois, ce reproche est commun à la plupart des jeux d'histoire et tenter d'y répondre ferait s'effondrer toute la richesse des mécanismes de la série.

Par contre, les jeux contemporains ont souligné l'archaïsme de la série *Europa* avec des tours de jeu trop peu interactifs (quand le joueur soviétique fait son tour dans *Fire in the East* son adversaire a le temps de faire une longue ballade !). Aussi, fidèle à ses habitudes de faire évoluer ses règles pour les rendre plus attractives, elle a cherché à répondre à cet épineux problème.

LA RÉFORME DE SECOND FRONT

La sortie de *Second Front* a introduit un nouveau système aérien plus interactif. En fait, sans rien changer aux concepts de base des missions aériennes, la résolution de ces dernières est désormais répartie à travers l'ensemble du tour de jeu au lieu d'être concentrée lors d'une seule phase. Or, avec les possibilités d'interceptions des missions aériennes adverses ce changement a introduit une plus grande interactivité entre les joueurs lors des tours de jeu. Ce changement n'a cependant apporté qu'une interactivité toute relative entre les joueurs.

LA RÉVOLUTION DE WAR OF RESISTANCE

War of Resistance introduit une véritable interaction entre les joueurs lors des opérations terrestres, (pour être honnête ce changement remonte à *March to Victory*, mais comme ce jeu a introduit de nombreuses innovations aux règles de base de la série *Europa*, contrairement à *WoR*, il était difficile d'y voir une modification durable des mécanismes de la série).

Au terme de la phase de combat d'un joueur, son adversaire a la possibilité de faire bouger et combattre les forces qui se trouvent à portée d'un Q.G. avant que le joueur initial puisse résoudre sa phase d'exploitation.

Cette nouvelle règle, outre l'interactivité qu'elle provoque, permet également de mieux distinguer les capacités de réaction des différents belligérants. En effet, suivant les nationalités et les années, les portées des Q.G. varient tandis que leur activation lors de cette phase de réaction dépend d'un test plus ou moins facile à passer suivant leur nationalité.

Bien sûr ce changement est notable puisqu'il modifie considérablement les tactiques et le rythme du jeu puisqu'il y a désormais la possibilité de mener deux combats par tour !

Même si cette évolution n'est pas officielle pour la série *Europa*, il y a fort à parier que le prochain jeu de la série (une réédition étoffée du vieux *Narvik* sur la campagne de Norvège) la prendra en compte du fait des très grandes similitudes entre les mécanismes de *Glory* et de *Europa*. ❐

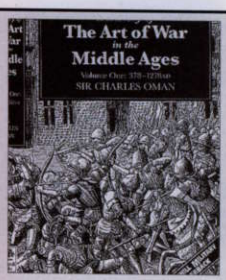
NOUVEAUTÉS OSPREY

The Spartian Army, par N. Segunda & R. Hook. 64 pages, plus de 50 illustrations et 12 planches couleurs. Légendes des planches en français. En anglais.
Réf. 39566. 130 F franco

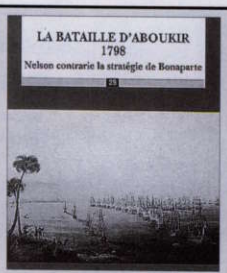
Eckmühl 1809, par Ian Castle. Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour Wargamers. En anglais.
Réf. 88256. 155 F franco

Vittoria 1813, par Ian Fletcher. Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour Wargamers. En anglais.
Réf. 88259. 155 F franco

CAMPAGNES & STRATÉGIE



The Art of War of the Middle Ages, par C. Oman. Vol. 1 : 378-1278 AD. 526 pages. **Réf. 77405. 239 F**
Vol. 2 : 1278-1485 AD. 458 pages. **Réf. 77406. 239 F**



La Bataille d'Aboukir 1798, par M. Battesti. Nelson contrarie la stratégie de Bonaparte. 262 pages.
Réf. 77402. 199 F franco

Petites Guerres, par C.A. Callwell. edition française d'un classique de la stratégie. 390 pages.
Réf. 77389. 280 F franco

a&C LIBRAIRIE
19, av. de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01 47 00 68 72 – Fax : 01 40 21 97 55

VAE 24
BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections
19, avenue de la République – 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	Réf.	Prix

❐ Mandat **Total :**
❐ Chèque bancaire
CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... **Ville** .....
Tél. : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

NOTRE récolte de ce mois offre un foisonnement d'ouvrages, tous plus originaux et passionnants les uns que les autres, en anglais et en français.

Laurent HENNINGER

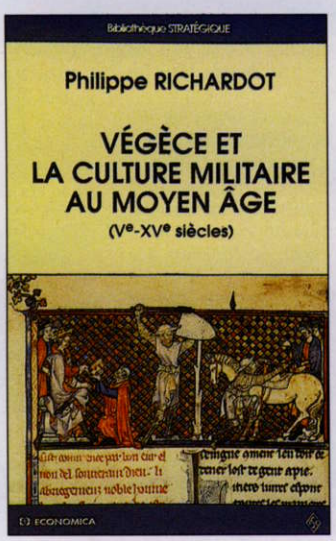
LE MOYEN AGE

The Book of the Crossbow, de Ralph Payne-Gallwey (Dover Publications Inc., New York), est la réédition d'un ouvrage paru pour la première fois à Londres en 1903, à l'époque où, non seulement le Moyen Âge était à la mode, mais aussi où de nombreux amateurs éclairés multipliaient études archéologiques et reconstitutions d'armes, d'armures et même de châteaux forts (Viollet-le-Duc avait lancé le mouvement).

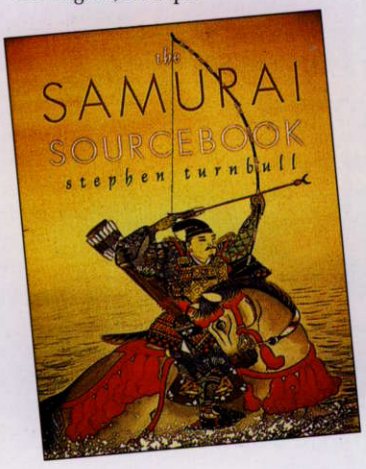
Nous avons donc là une étude exhaustive sur l'arbalète à travers les âges : son apparition (supposée) dans l'empire romain occidental au IV^e^ siècle de notre ère, sans doute inspirée des balistes, lourdes armes de siège ; des analyses techniques ultra détaillées (fabrication, matériaux, mécanismes, performances, munitions, etc.) ; l'histoire et les variantes de l'arme, y compris les plus exotiques, comme l'arbalète « à répétition » chinoise, etc. Malheureusement, il manque à ce livre autant de détails concernant l'utilisation tactique de cet engin redoutable.

A Knight in Battle, de Ewart Oakeshot (Dufour Editions Inc., Chester Springs, Pennsylvanie), est également une réédition, mais moins ancienne puisque l'originale date de 1971. L'auteur nous propose une description de l'emploi de cette cavalerie lourde si spécifique à l'Occident que fut la chevalerie médiévale à travers l'étude de quatre batailles : Arsouf (1191), Lincoln (1217), Mauron (1352) et Marignan (1515).

Végèce et la culture militaire au Moyen Âge (Ve - XVe siècles), de Philippe Richardot (éditions Economica), est un petit chef d'œuvre d'érudition. Nous avons là un exemple parfait du travail de cette nouvelle génération d'historiens universitaires qui sont en train de révolutionner et de dépoussiérer deux disciplines : l'histoire militaire en général, d'une part, et l'histoire médiévale, de l'autre. L'auteur participe en effet d'un vaste mouvement de réhabilitation du Moyen Âge entrepris voici déjà quelques décennies (Georges, Duby, Jacques Le Goff), mais qui n'avait encore que fort peu touché les aspects militaires de cette période. Avec lui, nous nous aventurons dans un terrain encore largement inconnu : la pensée militaire médiévale. Car il y en eut une ! Une splendide pierre dans le jardin des historiens du XIX^e^ siècle...



The Samourai Sourcebook, de Stephen Turnbull (Arms and Armour Press), s'inscrit dans la lignée des deux volumes des *Medieval Warfare Source Book*, de David Nicolle. Comme dans ces derniers, nous avons là un panorama complet de l'histoire, des individualités marquantes, des armures et armements (et avec quel luxe de détails !), de l'héraldique, des stratégies et tactiques (organisation, levée des armées, vie en campagne, batailles, spécificités du château et des sièges, guerre navale, rituels d'après-batailles). Le tout est suivi d'une longue partie consacrée à des études de cas : batailles particulières, bien sûr, mais également un chapitre consacré à la place du combat individuel dans l'art japonais de la guerre, et un autre, très original, sur la pratique de la guérilla et de la contre-guérilla par les samouraïs. Enfin, des chapitres font le point sur la place de la religion, de la mystique et des rites. Cartes et schémas (nombreux), mais surtout large bibliographie complètent le tout.



LE PREMIER EMPIRE

Guerre et société en France, de Louis XIV à Napoléon I^er^, de Jean-Paul Bertaud (Armand Colin, collection U), est un excellent manuel universitaire destiné à planter le décor militaire de la France, de l'Ancien Régime à l'Empire. Sur fond de révolution militaire destinée à aboutir à la guerre moderne, de nouveaux armements et ordres de batailles, de guerres nombreuses et parfois extrêmement meurtrières, nous pouvons constater et analyser l'importance du fait militaire dans la constitution de la Nation comme de l'État, mais aussi dans le façonnage du peuple et de ses mentalités ou encore dans celui des structures économiques du pays.

Castiglione 1796 - Napoleon repulses Wurmser's first attack, de Bernhard Voykowitsch (Helmet Military Publications, Maria Enzersdorf, Autriche), est une sorte de « fascicule Osprey en grand format ». Il s'agit du premier

JOUR-J À L'AUBE

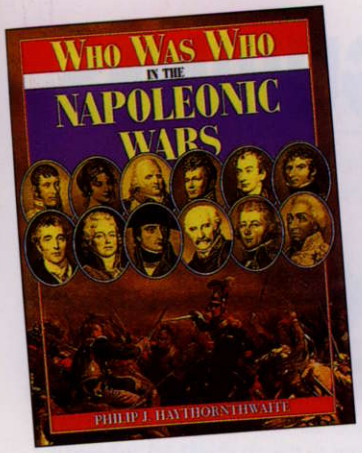
Renforçant sa présence sur le marché de l'édition de livres d'histoire, Histoire & Collections fait paraître deux superbes ouvrages, l'un sur le Premier Empire, l'autre sur les troupes spéciales du Débarquement.

Jour-J à l'aube : les troupes d'assaut américaines en Normandie est un impressionnant ouvrage de 290 pages consacré à toutes les unités spéciales, troupes de marines, unités de soutien et troupes d'assaut employées pour l'opération Overlord. Des centres d'entraînement en Angleterre aux Regimental Combat Team, des unités spéciales du génie aux Rangers, *Jour-J à l'aube* présente de manière extraordinairement détaillée l'organisation, l'équipement, les uniformes et les tactiques mis en œuvre à tous les niveaux pour assurer le succès de la plus grande opération amphibie de l'histoire ! Toutefois, déjà abondamment traités par ailleurs, les parachutistes et les unités de l'OSS sont exclus de ce livre.

Le nombre de photos inédites, dont certaines en couleurs, les présentation d'unités méconnues, comme les codeurs comanches ou les bataillons de chars amphibies, et tout simplement le volume d'information présenté dans ce livre, en font un ouvrage indispensable. Le joueur d'ASL

ou de *Section d'assaut* y trouvera également un mine de renseignements sur les unités de combat américaines : présentation des Regimental Combat Team, de l'équipement individuel à la composition des compagnies, tactiques d'assaut, emplois des lance-flammes et des charges de démolition, etc. La description de tous les combats sur les plages américaines ou à la pointe du Hoc fournit également de précieuses idées de scénarios, et se lit comme un roman !

Jour-J à l'aube : prix public = **250 FF**. Disponible en librairie ou auprès d'Histoire & Collections.



numéro d'une collection (en anglais) réalisé par un petit éditeur autrichien sur les guerres napoléoniennes et qui s'inspire clairement des productions du célèbre éditeur britannique. La qualité – de la forme comme du fond – est irréprochable : photos, cartes, plans, biographies, ordres de bataille, etc. Tout y est. L'originalité est que, cette fois-ci, nous avons un point de vue autrichien sur cette campagne et cette bataille, et il ne s'agit pas tant d'entendre la notion de « point de vue » au sens d'» opinion », mais bel et bien d'angle de vision, car l'auteur est allé explorer en profondeur les sources autrichiennes de l'époque, qui n'avaient pratiquement jamais été consultées... Aux experts des sources et du point de vue français de nous dire à quel degré l'histoire s'en trouve modifiée.

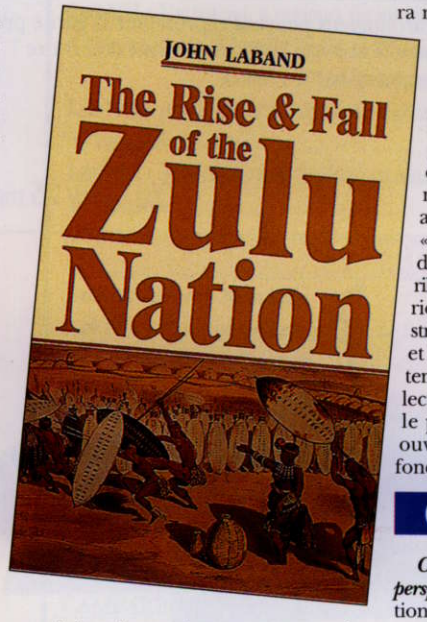
Who Was Who in the Napoleonic Wars, de Philip J. Haythornwaite (Arms and Armour Press), est, comme son nom l'indique, un dictionnaire biographique répertoriant toutes les personnalités du temps des guerres napoléoniennes, mais également de la période révolutionnaire, et ce pour tous les camps en présence. Ajoutons que de nombreuses biographies sont suivies d'une courte mais fort utile bibliographie. Cet ouvrage de référence, qui compte plusieurs centaines d'entrées, s'avèrera un outil précieux pour les historiens et tous les passionnés de la période. Il complètera (sans le remplacer) le *Dictionnaire Napoléon* de Jean Tulard.

L'événement éditorial de ce mois est la traduction d'une rareté signée du maître lui-même : Carl von Clausewitz. Peu de gens savent que son célèbre traité, ***De la guerre***, consacré à la stratégie, devait à l'origine faire partie d'un triptyque qui aurait dû comporter un volet sur la guérilla et un autre sur la tactique. Or, seuls des fragments de ces deux derniers ouvrages ont eu le temps d'être couchés sur le papier avant la mort de leur auteur, en 1831.

Sous le titre de ***Théorie du combat***, les éditions Economica nous proposent donc là une esquisse de traité de tactique, un plan détaillé en quelque sorte. Le raisonnement y apparaît sous la forme de propositions logiques qui s'enchaînent mutuellement. L'histoire n'apparaît alors que par touches, et à titre d'illustration. Il s'agit donc bel et bien d'un ouvrage de théorie, aride et ardu. Mais, aux dires mêmes des éditeurs, les efforts des lecteurs seront récompensés par des aperçus fulgurants sur la finalité du combat, sur les rapports entre l'attaque et la défense, entre l'acte destructeur et l'acte décisif, entre le plan et la direction...

GUERRES COLONIALES

The Rise & Fall of the Zulu Nation, de John Laband (Arms and Armour Press), nous propose un récit magistral de l'émergence, puis de la montée en puissance et enfin de la chute du royaume zoulou, dans l'Afrique du XIX^{e} siècle. Résultat de quinze années de recherches, aussi bien en archives et en bibliothèques que sur le théâtre même du drame, ce livre analyse le développement du royaume, ses structures, son organisation politique et militaire (mais aussi ses luttes internes...), les batailles qu'il mena (d'abord contre les autres peuples africains, puis contre les Blancs, Afrikaners et Britanniques), tout cela contribuant à former une société hautement complexe.



Laband examine comment, malgré une histoire relativement courte (60 ans d'existence et d'indépendance), le Zoulouland a fait une si forte impression sur les esprits, à l'époque comme encore aujourd'hui, et a pu influencer à ce point les générations successives. L'héroïque défense que ce royaume mena durant six mois face à une campagne de conquête dans laquelle l'empire britannique utilisa tous les moyens modernes à sa disposition et mit en œuvre des forces considérables, la défaite finale et l'humiliation qui en résulta, tout cela est maintenant devenu une légende, un mythe, une épopée, qui constituent l'une des composantes majeures de l'histoire comme de l'identité de cette construction éminemment complexe qu'est aujourd'hui la nation sud-africaine. C'est ce que l'auteur nous montre parfaitement, n'hésitant pas, après avoir décrit minutieusement les faits, les événements et les combats, à les resituer systématiquement dans une perspective historique plus large. On lira donc là à la fois un véritable récit épique, un livre d'histoire et, à sa façon, un ouvrage d'actualité...

L'ART DE LA GUERRE AU MOYEN AGE

Le hors-série **Historia** daté septembre-octobre est tout entier consacré au passionnant sujet de la guere au Moyen Age, et offre un présentation presque complète de l'évolution des tactiques et des armes du XII^{e} au XV^{e} siècle. En plus des articles relativement classiques mais largement illustrés sur les châteaux-forts, les armes ou quelques grandes batailles de la période (Azincourt, Castillon, Morat), ce hors-série comprend également quelques études plus originales et très intéressantes, sur l'émergence de la chevalerie, la pratique des rançons, une femme stratège ou, thème de prédilection de notre chroniqueur Laurent Henninger, les transformations sociales apportées par l'évolution des tactiques...

Un beau dossier sur la chose militaire comme on aimerait en voir plus souvent dans la presse d'histoire « grand public » !

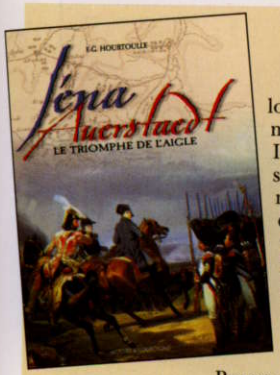
Petites guerres, de Charles E. Callwell (éditions Economica), complètera merveilleusement bien la lecture de l'ouvrage précédent. Il s'agit en effet d'une réédition puisque l'original est paru à Londres à la fin du siècle dernier. Nous avons là un manuel théorique pour les guerres « impérialistes » de la grande époque des conquêtes coloniales, mais qui reste parfaitement adapté à l'étude de tous les conflits « asymétriques ». L'idée centrale de l'auteur est la suivante : les guérilleros sont dans une situation d'infériorité tactique, mais de supériorité stratégique. Ici, théorie de bon niveau et exemples très concrets et parfaitement adaptés font bon ménage. La lecture n'en est que plus agréable et le profit à retirer plus grand. Un ouvrage majeur sur cette question fondamentale.

GUERRES MODERNES

Cavalerie de décision - Pérennités et perspectives, du colonel Desportes (éditions ADDIM), est un fort intéressant essai qui, après avoir brossé un panorama de l'utilisation tactique de la cavalerie au cours des quatre derniers siècles, nous propose un ensemble de réflexions sur cet emploi dans la guerre contemporaine et future, ce qui est loin d'être évident. Bien sûr, l'auteur axe presque toute sa démonstration sur le nouveau char Leclerc de l'armée française, et il conviendra donc de garder en permanence un certain esprit critique, mais les arguments sont convaincants et incitent à réfléchir à l'avenir de la guerre comme de la stratégie française en ayant à l'esprit ce paramètre que beaucoup trop de gens avaient tendance à oublier ces dernières décennies : la manœuvre.

The Grim Reaper - Machine-Guns and Machine-Gunners in Action, de Roger Ford (Sarpedon, New York) est une passionnante histoire de la mitrailleuse et des hommes qui la servent, depuis son apparition au XIX^{e} siècle jusqu'à nos jours. Si les considérations purement technologiques sont présentes – mais à doses homéopathiques – l'accent est mis sur les questions tactiques, exemples et témoignages à l'appui. ❐

IÉNA-AUERSTADT



Le 14 octobre 1806, l'armée française écrase, lors de deux batailles simultanées mais entièrement distinctes, l'armée du roi de Prusse. Devant Iéna, Napoléon rencontre l'armée prussienne et saxonne de Hohenlohe dans des conditions numériques favorables à l'armée française. De ce point de vue, la bataille d'Iéna au sens strict est une victoire éclatante mais sans surprise. Au contraire, la bataille d'Auerstaedt, livrée au même moment à quelques lieues plus au nord, reste l'un des plus grands exploits militaires de tous les temps. Là, Davout affronte, avec son seul troisième corps, l'armée principale du roi de Prusse, en réalisant l'impensable prouesse de mettre en déroute l'élite de cette armée qui se croyait la meilleure du monde.

Aucune victoire de Napoléon n'a été et ne sera aussi efficace et aussi totale que ce brillant coup double du 14 octobre 1806. À Iéna et à Auerstaedt, l'armée prussienne vaincue sur les deux tableaux est mise en fuite et bientôt anéantie. Lannes sera le héros de Iéna, Davout le vainqueur d'Auerstaedt, et toux deux les grands artisans du Triomphe de l'Aigle !

En 120 pages entièrement en couleurs, ***Iéna - Auerstadt : le triomphe de l'Aigle*** fait revivre ces grandes heures de l'épopée impériale. Le texte détaille heure par heure le déroulement de la bataille, avec pas moins de 17 cartes de situations indiquant la position des armées. Indispensable pour toute reconstitution de cette bataille ! L'ordre de bataille complet des deux camps est également indiqué, avec tous les régiments et une présentation de leur chef pour chacun.

Enfin, les joueurs avec figurines disposeront d'un guide de peinture inestimable grâce aux 50 planches uniformologiques d'André Jouineau, bien connu de nos lecteurs : planches de drapeau des régiments d'infanterie prussienne, officiers d'état-major, hussards français ou cuirassiers saxons... aucun combattant de cette terrible journée ne manque à l'appel.

Prix public : **180 FF**. Disponibles dans toutes les bonnes librairies, à la librairie A&C, 19, av. de la République, Paris 11, ou par correspondance chez Histoire & Collections, 5, av. de la République, 75011 Paris. Tél. : 01 40 21 18 20.

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par Christophe Caillaud, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

CAROLINGIENS — Old Glory 25 mm

Ces splendides cavaliers carolingiens peuvent représenter la garde prétorienne de Charlemagne ou « Scare », si leur casque sont en bronze !
Peinture Sébastien Rocher

FRANCS — Old Glory 25 mm

Brandissant leur terrible francisque, ces guerriers francs chargent avec fougue leurs adversaires. Rares sont les unités qui ont su – en leur temps et sur les tables de jeu – résister à ces guerriers d'exception.
Peinture Sébastien Rocher

TURCS — Museum 15 mm

L'armée turque au siège de Vienne est représentée ici, de haut en bas, par des hordes fanatiques (l'Azab), une pièce d'artillerie et un régiment de janissaires.
Peinture Frédéric Thomasson

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc.
* Starlux – Britains – Dolmen *
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Touller Figurines
16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
Nouveautés 15 mm
Antique, Médiéval :
Légionnaires Trajan, bagages féodaux
Premier Empire :
France : chasseurs à cheval de la Garde, éclaireurs de la Garde
Coloniaux : infanterie de marine, tirailleurs
Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

GAULOIS — Xth Legion 15 mm

Ces superbes figurines de Gaulois fanatiques feront belle impression sur les tables de jeu, à moins de jouer contre un adversaire particulièrement prude...
Peinture Christophe Caillaud

NORMANDS — Quality Cast 25 mm

Des chevaliers normands accompagnés de croisés attendent de pied ferme l'attaque ennemie. avec pour les appuyer des arbalétriers et des « ribauds».
Peinture Mathias Lechalier

CHEVALIERS XIV e siècle — Essex 15 mm

Le Roi de Serbie (bannière rouge et jaune) accompagné de ses chevaliers est prêt à affronter ses ennemis turcs !
Peinture Christophe Caillaud

JEUX DESCARTES WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Drakkar 15 mm Essex peinture Christian Agostini

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

Vikings :

Lot N°1 : Un bateau, 8 rameurs ou barreurs, 2 porte-étendards, 4 piétons variés, 8 bondis variés et 8 huscarls variés ..... **161 F**

Guerre d'Indépendance américaine

Lot N°2 : Assortiment d'infanterie légère britannique et d'artilleurs : 36 figurines ..... **110 F**

Lot N°3 : Assortiment de fusiliers prussiens et d'artilleurs, 36 figurines ..... **110 F**

NOUVEAUTÉS FIGURINES DIXON 20 mm

Seconde Guerre Mondiale

Lot N°4 : Assortiment de figurines de l'Afrika Korps dont 1 officier - 17 figurines ..... **102 F**

WARGAMES EN ANGLAIS

Lot N°5 : CAESAR - CONQUEST OF GAUL de GMT..... **440 F**

DOCUMENTATION OSPREY EN ANGLAIS

Lot N°6 : CAMPAIGN 54 - Shiloh 1862 ..... **119 F**

Egalement disponibles

CAMPAIGN 55 – CHANCELLORS VILLE 1863 et CAMPAIGN 56 EGGMUHL 1809 et CAMPAIGN 59 – VITTORIA 1813

Lot N°7 : ELITE 66 THE SPARTAN ARMY ..... **99 F**

Lot N°8 : ELITE 67 PIRATES 1660/1730 ..... **99 F**

Je désire recevoir :

Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **161 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **110 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **110 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **102 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **440 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 8 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

VV JANV / FEV 99

MOUSQUETAIRES — Essex 15 mm

Ces mousquetaires français de l'époque de Louis XIV appartiennent au régiment Lyonnais (en 1666). Essex a créé une grande quantité de références « génériques » pouvant convenir à plusieurs nationalité pour la période 1660-1745. *Peinture Laurent Groscolas*

GUERRE D'INDEPENDANCE — Essex 15 mm

Ces fantassins de la guerre d'Indépendance américaine appartenant au 3rd Connecticut Regiment des Etats-Unis (1782-1783). *Peinture Laurent Groscolas*

GUERRE D'INDEPENDANCE — Old Glory 15mm

Highlanders de la guerre d'Indépendance américaine. *Peinture Champs de Mars*

GUERRE D'INDEPENDANCE — Polly Oliver 15 mm

Ecnore des highlanders de la guerre d'Indépendance, mais ceux-ci ont des pantalons... cousus par les « ladys » de Boston qui ne voulaient pas les voir en kilt ! *Peinture Champs de Mars*

GUERRE D'INDEPENDANCE — Dixon 25 mm

Le 17th Light Dragoon se rendra célèbre à la bataille de Balaclava en participant à la folle « charge de la brigade légère » immortalisée par un poème de Kipling et de nombreux films.
Peinture Christophe Caillaud

LES PIRATES — Wargames Foundry 25 mm

Ces superbes pirates ne sont que les premiers d'une fabuleuse série à venir de 24 pochettes de huit références différentes. A l'abordage, mousaillon !
Peinture Neville Carrey

FANTASSIN MINIATURAS

C/ Ave Maria, 16 BAJO
24400 Ponferrada (León)-Espagne
Tél.(movil): 34.910.68.37.83 - Fax: 34.87.42.35.89

Figurines 15 mm. 1er Empire:
France: Infanterie de Ligne, Infanterie Légère, Vieille Garde, Chevaliers de Ligne et de la Garde, Artillerie. Plus de 60 références.
Anglaterre: Infanterie et Chevaliers. Plus de 40 références.
Autriche: Infanterie Allemande et Hongroise, Chevaliers et Artillerie. Plus de 40 références.
Figurines 15 mm. I Guerre Carliste (Espagne 1833-40): Plus de 160 références des "**Carlistas**" et des "**Cristinos**", Infanterie, Chevaliers et Artillerie. Légion Française, Légion Britannique, Généraux.
NOUVEAUTÉ 15 mm. Cuba 1898: Américains, Espagnols et "Mambises".

Disponible par correspondence; nous aceptons des cartes de credit.

TRÉS GRANDE QUALITÉ ET DES PRIX RAISONNABLES!

Atelier de Gulliver

19, rue de l'Oratoire
06130 Grasse
Tél. : 04. 93. 36. 34. 44

Pour les amateurs de DBM : fortifications temporaires : palissades hautes et basses, Lacis de bois (pieux ou troncs d'arbres sur lesquels on a entrelacé des branchages pour faire des obstacles naturels), gabions pour le XVIII^e, l'Empire et la Guerre de Sécession : tous ces éléments sont modulaires et d'une longueur de 4 cm chacun. De plus, à la suite des ruines fortifiées éditées au début de l'été, nous proposons, pour les amateurs de parcs et d'enclos, des murs de pierre de hauteur et de profondeur variables, toujours en modules de 4 cm.

Au catalogue : série d'éléments modulables de forme hexagonale Première guerre mondiale.

Une douzaine de références, permettent de réaliser toutes les tables possibles avec fleuves, routes, collines etc.

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56

Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez :

– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte,
– des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut
– des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200
– des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal
– les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

Service de peinture de figurines 15, 20 et 25 mm

Régiment d'infanterie belge à la bataille de Waterloo — Front Rank 25 mm – Peinture C. Caillaud

LES NOUVEAUTES

FRONT RANK 25 mm :
Hollandais 1815
NN1 Compagnie du centre en marche
NN2 Compagnie du centre fusil vers le haut
NN3 Compagnie du centre baïonnette en avant
NN4 Compagnie du centre tirant debout
NN5 Compagnie du centre mordant la cartouche
NN6 Flanqueur en marche
NN7 Flanqueur avançant fusil vers le haut
NN8 Flanqueur avançant baïonnette en avant
NN9 Flanqueur tirant debout
NN10 Flanqueur mordant la cartouche
NN11 Officier avançant
NN12 Officier « gesticulant »
NN13 Officier monté
NN14 Porte-étendard
NN15 Tambour
NN16 Corniste
NN17 à **NN32** Même références pour les Belges
NN33 à **NN47** Les mêmes sauf le Corniste pour la Milice en shako « british » « stovepipe »
AUTRICHIENS : en casque modèle 1798
AN1 marchant
AN2 avançant fusil vers le haut
AN3 avançant fusil vers le bas
NN4 tirant debout
AN5 (re)chargeant
AN6 officier marchant
AN7 officier avançant
AN8 officier en Überrock
AN9 porte-drapeau
AN10 tambour
AN11 à **20** les mêmes en shako
AN21 à **30** Grenadiers
AN31 à **33** Officiers montés
AN34 à **43** Hongrois en casque
AN44 à **53** Hongrois en shako
AN54 à **63** Grenadiers hongrois
AN64-65 Officiers hongrois montés
16 références d'hommes d'armes à pied mi-fin XV^{e} siècle
15 références d'hommes d'armes montés mi-fin XV^{e} siècle
10 références de chevaux

OLD GLORY
- 25 mm, 5 références de paquets variés de chevaliers polonais XIII^{e} s.
- 25 mm, 6 références de paquets variés de chevaliers hongrois XIII^{e} s.
- 16 nouvelles références de 25 mm Antiques (Macédoniens, Séleucides, Thraces, Romains Sassanides)
- Arquebusiers lansquenets et commandement suisse
- Guerre des Zoulous, 9 références (plus à venir 6-8)
- Mutinerie indienne 1857 (9 réf.)
- Derviches (1884-98) (7 réf.)
- Nord-ouest de l'Inde (Pathans contre armée des Indes...) (les trois lanciers et toutes ces sortes de choses...)
- Guerre des Boers (1899-1901) (5 réf. et +)
- 15 mm Command Decision : Français 1940 infanterie
- Une série d'une dizaine de patés de maisons 15 mm en ruines (2^{e} GM)

FAA :
Allemands 39-40 en manteaux
(pour « jouer » avec les norvégiens dans la Weser)
GIG1 Commandement de section
GIG2 Sous-off. avec MP38
GIG3 Fusiliers
GIG4 Tireurs FM
GIG5 Mortier de 50 mm
GIG6 Mitrailleuse Maxim 08
GIG7 Servants
GIG8 Poste de commandement
GIG9 Pour le début de la Russie : fusil Antichar et PPSH capturés

Fantassin Miniaturas : cavaleries britanniques et autrichiennes
AB Figures (difficile à commander) Polonais et Saxons
Drapeaux : Wesphalie, sécession...
GHQ : canons et obusiers 105 (D), SdKfz 233 et 263, SdKfz 231
US camion Mack de 7,5 t., transporteur de char, M40 « King Kong » 155 mm
Sexton, M109 As paladin Leclerc, porte-avions Kaga.
Langton : bâtiment français de 76 canons, navires hollandais
Nouveau catalogue : 2/3 des Wargames Foundry sont en photos !

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE

Vente également par correspondance. Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 100 pages, à l'ordre de Champ de Mars).

☞ E-mail : http://members.aol.com/EExokit/index.html

Tél./Fax : 01. 39. 87. 38. 95
Fax : 01. 48. 33. 67. 94

EXO KIT

14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE

Leader VPC 20 mm CATALOGUE COULEUR : 50 F

PROMOTION FETES : Port Gratuit à partir de 350 F
Remise 10% à partir de 1 000 F jusqu'au 10 janvier 1999
Sur articles du catalogue en stock (☎☞☞☞☎)

EXO KIT résine 1/72 Personnalité 1er Empire ***35,00 F***

EXO KIT résine 1/72 Infanterie coloniale ***39,00 F***

Command Decision 15 mm CD317A SdKfz 251 D ***115,00 F***

Command Decision 15 mm CD316 Opel Blitz (X3) ***115,00 F***

NOUVEAUTE EXO KIT 1/76 résine
7616 Soldats Français 1940 (X4) 32 F

Conditions générales de vente : Règlement par chèque, à l'ordre d'EXO KIT - Port CEE 50 F de 0 à 499 F, 10% de 500 à 999 F et gratuit à partir de 1 000 F de commande.
SARL au capital de 50 000 F RCS
PONTOISE B – APE 526 B SIRET 39539207900012

PREMIER EMPIRE — AB Figures 15 mm

Cet échantillon d'infanterie polonaise du duché de Varsovie (grenadiers, voltigeurs, fusilliers du 13e régiment et commandement) seront bientôt disponibles dans le commerce.
Peinture Christophe Caillaud

PREMIER EMPIRE — Front Rank 25 mm

Ces fusilliers et grenadiers autrichiens de 1806 représentent la dernière mouture de l'armée autrichienne, avec l'adoption du schako.
Peinture Christophe Caillaud

LES DECORS — ATELIER DE GULLIVER 15 mm

Ces éléments de décors serviront pour de nombreuses époques : à gauche des gabions, à droite des palissades qui font partie de toute une gamme de fortifications temporaires.
PeintureAtelier de Gulliver

CUBA — Fantassins Miniaturas 15 mm

En 1898, l'Espagne affronte les Etats-Unis, qui souhaite faire entrer Cuba dans sa zone d'influence, dans le cadre de la doctrine Monroe. *Peinture Cesar Gonsalez*

WATERLOO 1815

Borgo Dei Cappuccini 29. Mail Boxes 231
57126 Livorno Italie
Tél./Fax. : 0039. 586. 864. 596

NOUS AVONS UN AGENT EN FRANCE :
MODEL & PASSIONS CENTRE ADV - RN13 - 78630 ORGEVAL. TEL : 01.39.75.52.96 - FAX : 01.39.75.53.35.
VOUS Y TROUVEREZ NOS PRODUITS AUX MEILLEURS PRIX

HAT PLASTIQUE 1/72 PU : 36 F

King's German Legion
Grenadiers à cheval
Cuirassiers autrichiens
Cuirassiers russes

HAT PLASTIQUE 1/32 PU : 45 F

Carthaginois
Romains

« BUM BUM » 1/72 NOUVELLE PRODUCTION 39

Ville du Far-west
Village Viking
Davy Crockett
Astronautes
US Marines
Armée de Nouvelle Zélande

AIRFIX 1/72 PRODUCTION ORIGINALE

Boîte française 1981
Armée britannique 1815 135 F
Armée britannique de la 2e Guerre Mondiale 78 F
Italiens 107 F
Afrika Korps 71 F
Chasseurs alpins all. 54 F
8e Armée 64 F
Luftwaffe 54 F
Parachutistes américains 54 F
Parachutistes britanniques 54 F

ESCI 1/72 PRODUCTION ORIGINALE - PU : 89 F

Russes 1854
Chasseurs alpins italiens

ATLANTIQUE NEW ! NEW ! 1/72

Dans une nouvelle boîte pour 32 F seulement, des rééditions de superbes coffrets sur l'Armée égyptienne , les chars et la cavalerie grecque

IMEX 1/72

Texans 39 F
Chariot de pionnier 48 F
North ambulance 48 F

AIRFIX 1/72 1960 PRODUCTION ORIGINALE

Armée allemande de la 2e Guerre Mondiale 143 F
Zoo set 107 F
BLU BOXE 1968-1974
Cavalerie française 1815 53 F
Allemands de la 2e Guerre Mondiale 78 F
Sher. Nottingham 214 F
Britanniques de la 2e Guerre Mondiale 54 F
US Marines 125 F
Indiens 107 F
High Chaparral 250 F
Artillerie Royale 1815
Afrika Korps Série n°1 142 F
Légion Etrangère 250 F
« Guard Colour Party » 250 F
Musique de la Garde 214 F
Infanterie nordiste 160 F

AIRFIX « Boîte blanche » 1/72 PRODUCTION 1975

US Marines 125 F
Britannique de la 2e Guerre Mondiale 89 F
Français 1815 125 F
Australiens 89 F
Parachutistes britanniques 64 F
Armée de Washington 78 F
Grenadiers britanniques 1776 78 F
Astronautes 250 F
Parachutistes allemands 78 F
Commandos britanniques 53 F
Indiens 89 F
Cavalerie britannique 1815 107 F
Prussiens 1815 160 F
Afrika Korps 89 F
Armée française 1re Guerre Mondiale 100 F

CALL TO ARMS 1/72 PU : 42 F

Garde britannique 1815

OLD ATLANTIC 1/72

Géronimo 39 F
Camp Apache 39 F
Sitting Bull 50 F
Camp américain 47 F
7e de Cavalerie 54 F
Custer 53 F
Kit Carson 39 F
Chasseur de bison 32 F
Buffalo Bill 32 F
Chasse aux bisons 39 F
Camp Sioux 39 F
Légion romaine 43 F
Cavalerie grecque 43 F
Chariots grecs 43 F
Hors-la-loi et shérifs 43 F
Brigade indienne 43 F
Le Pharaon 39 F
Chariots de pionniers 428 F
La Légende d'Ulysse 535 F
l'Armée égyptienne 39 F
La Cavalerie égyptienne 39 F

ATTENTION : pour chaque référence, une seule boîte est disponible
AVANT TOUT ENVOI, MERCI DE NOUS CONTACTER AFIN D'EVALUER LES FRAIS DE PORT ! ! !

CUBA — Fantassins Miniaturas 15 mm

Infanterie « Mambi » lors de la guerre hispano-américaine de 1898. La guérilla cubaine dura dix ans jusqu'à obtenir un régime d'autonomie en 1897, soutenue par les USA. *Peinture Cesar Gonsalez*

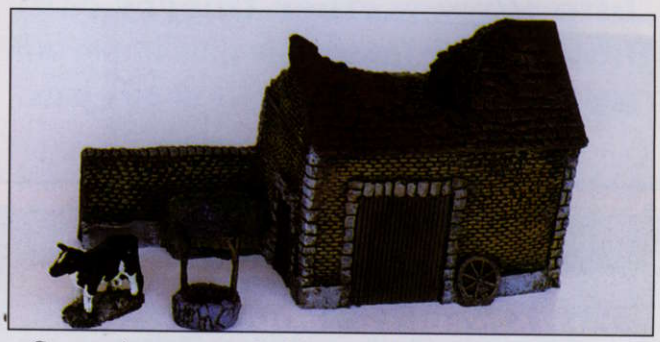
LES DECORS — WG modèles 15/20 mm

La batterie de Longues-sur-Mer située dans le secteur d'Arromanches fut enlevée par les Britanniques le matin du 7 juin 1944. *Peinture Pierre Laporte*

CUBA — Fantassins Miniaturas 15 mm

De l'infanterie américaine lors de la guerre hispano-américaine de 1898. L'Espagne doit abandonner définitivement Cuba qui devint un état indépendant en 1901. *Peinture Cesar Gonsalez*

LES DECORS — Scenic Effects 20 mm



Cette maison normande fait partie d'une nouvelle série consacrée au bocage normand et devrait particulièrement plaire aux joueurs de ***Section d'Assaut.***

LE GUIDE DES SPECIALISTES

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**
Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance*
Troupes coloniales britanniques
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !
Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international.
Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

OJL **148, av. Clemenceau 76290 MONTIVILLIERS**
Tél. : 02. 35. 30. 00. 54.
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT
MINIATURES 2e Guerre Mondiale (peintes ou non peintes)
Echelle 1/300 (ex : LA POINTE DU HOC, BATTERIE DE LONGUES SUR MER...)
Collection Mur de l'Atlantique (50 références)
Série Antiquité 6 mm « Pax Romana »
1 règle de jeu 1/72 – 2 GM 1 règle de jeu 1/300 – 2 GM
CATALOGUE DISPONIBLE CONTRE 25 F EN TIMBRES OU 6 COUPONS RÉPONSES INTERNATIONAUX

CA VA ALLER
Boulevard de l'Yser - Galerie Eldorado n°23
6000 Charleroi - Belgique - Tél. / Fax : (00.32) 71.30.70.62
Distributeur officiel pour la Belgique
de la marque REDOUBT ENTREPRISES et DIXON
(période guerre civile USA, guerre civile UK, figurines trois mousquetaires, guerres Napoléoniennes) 25 mm
Vastes gammes figurines fantastiques et historiques.
Peintures VALLEJO (gamme complète)

R REK K
NOUVELLE ADRESSE
REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin
La Boutique Héroïka :
un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Nouveauté : Héxagones vierges à décorer soi-même
vendus 125 F les 50
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle
de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Très bientôt Héroïka vous sera présenté sur CDROM
Pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit,
tél. au nouveau N° 06.08.57.27.20 (7/7 jours)
ou 03.21.05.44.94

http ://www.ether-thierry.com
Découvrez sur internet le plus important site consacré à la maquette et aux jeux.
Une visite s'impose !

POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT
CONTACTER LE SERVICE PUBLICITÉ :
Jean-Claude Piffret : 01. 40. 21. 18. 23.

LES DECORS — OJL 1/300

Décidemment la Normandie est à l'honneur dans ce numéro. Cette batterie côtière fait partie d'un ensemble de 50 références sur le thème du mur de l'Atlantique.

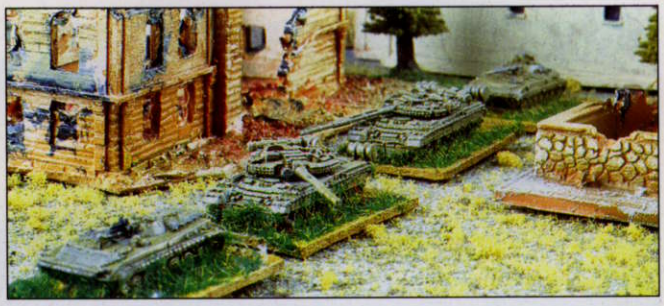
2e GUERRE MONDIALE — Exo Kit 1/72

Ce canon de 150 monté sur châssis Lorraine apportera un peu de variété aux unités d'artillerie allemandes (en résine).

CUISINIERS — SHQ 20 mm

Ces cuisiniers allemands agrémenteront les tables de jeu. Sauront-ils protéger les roulantes des hordes rouges affamées ?
Peinture Stéphane Langlois

EPOQUE MODERNE — GHQ 1/285 mm



Des troupes soviétiques progressent dans une ville en ruine. Tout le matériel moderne est disponible chez GHQ et si la 3e guerre mondiale semble devenue improbable en centre-Europe, de nombreux conflits peuvent néanmoins être simulés.
Peinture Christian Agostini

Rome a mis cinq siècles pour se bâtir.

Il ne tient qu'à vous de faire plus court.

The Rise of Rome : l'extension de Age of Empires.

Avec Age of Empires, vous allez pouvoir vérifier que tous les chemins mènent à Rome. Avec cette extension officielle, découvrez, outre l'Empire Romain, les civilisations légendaires de Palmyre, de Macédoine et de Carthage, avec chacune ses forces et ses faiblesses. Vos aptitudes de commandement auront fort à faire avec les nouvelles unités comme les intrépides cavaliers sur chameaux, les puissants chariots de guerre Scythes, les redoutables lanceurs à la fronde ou les galères armées de feu grégeois. Le tout sur de nouvelles cartes plus grandes qui sont autant de défis...

Enfin, cet add-on vous propose quatre nouvelles campagnes, de nouvelles technologies, mais aussi de nombreux upgrades comme un système de production d'unités en série pour gérer au mieux l'ascension de votre civilisation.

AGE of EMPIRES®

THE RISE OF ROME

EXPANSION

Un produit acheté = un logiciel offert* !

Les DUO'S

ENSEMBLE STUDIOS

jusqu'où irez-vous ? Microsoft®

www.eu.microsoft.com/france/jeux/

* Pour l'achat d'un produit Microsoft participant aux Duo's dont *Age of Empires : The Rise of Rome Expansion*, Microsoft vous offre un logiciel au choix parmi 8. Participation aux frais 35 F. Détails de l'offre en magasin.

Vous avez besoin de la version complete d'Age of Empires pour utiliser Rise of Rome Expansion Pack. © 1998 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Microsoft, B 327 733 184 RC Corbeil.